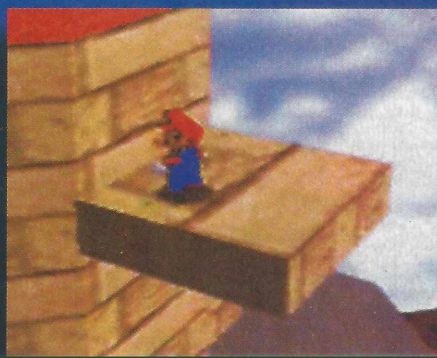
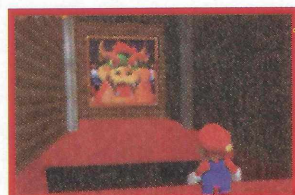
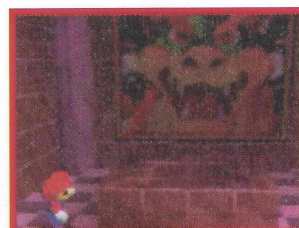
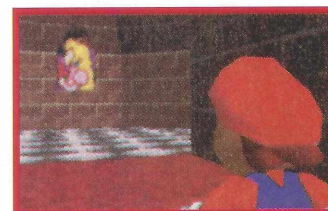
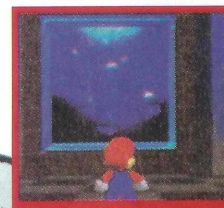
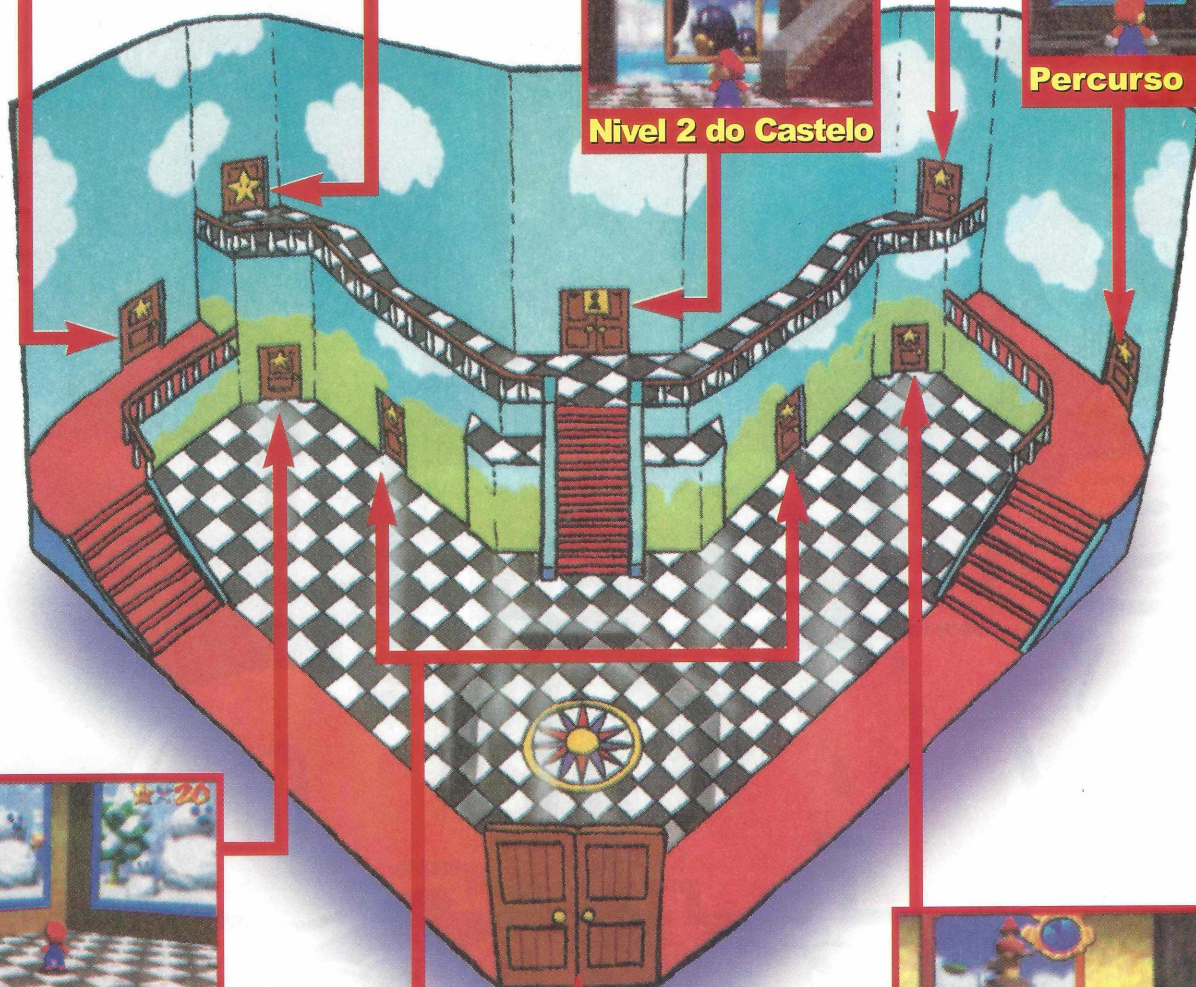
MASTER GAMES

Master Games
Ano I - Nº 5
R$ 3,80

APENAS PARA NINTENDO 64

Nº 1 DE 2

Super MARIO 64™

game secrets

LAYOUT DO CASTELO

Introdução

Benvindos ao **Segredos do Jogo Super Mario 64**, este abrangente guia da maior plataforma de jogo jamais vista! Centenas de horas de jogo foram necessárias para descobrir os quebra-cabeças e completar o jogo - e agora você terá todo esse conhecimento nas pontas dos seus dedos!

Se você deseja um completo passeio através de cada percurso do jogo, esta é a publicação para você. Tudo o que está em **Super Mario 64** estará nesta publicação - inteiramente, até o simpático dino yoshi capanga de Mario!

Realmente desejamos que você divirta-se muito em jogar com a ajuda desta revista, completando aquele que tem tudo para ser o maior videogame deste Século!

Assim, se quer descobrir todos os segredos, este é o lugar certo!

As coisas funcionarão do seguinte modo:

Em duas edições da ***Master Games***, a de nº 5 e de nº 6 você encontrará tudo sobre esse maravilhoso jogo. Neste nº 5 você encontrará os capítulos 1 e 2, bem como os apêndices que tratam dos castelos das chaves, o que permitirá que você se divirta bastante até o próximo número. O restante estará no nº 6 da sua ***Master Games***.

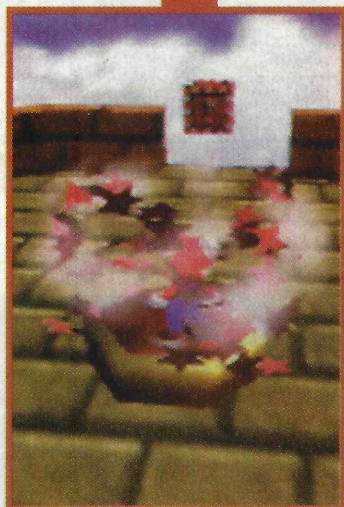
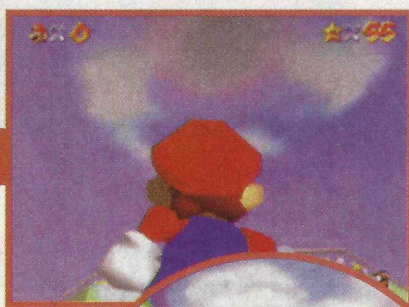
Bom divertimento e aguarde o próximo número onde será reveladas as 15 estrelas restantes. Também você aprenderá a derrotar definitivamente Bowser, o arquiinimigo de Mario.

Conteúdo

EXPEDIENTE

Diretor Presidente: Hercílio de Lourenzi - **Diretor Comercial:** Luiz Antonio de Assis Gomes - **Gerente Administrativo:** Nilson Luiz Festa - **Assistente de Diretoria:** Vera Lúcia P. Morais - **Conselho Editorial:** Marcio Fleischmann, Otto Schmidt Jr. - **Editoração e Diagramação:** Flávio Rogério Corrêa - **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Otto Schmidt Jr. - **Projeto Gráfico:** O.S.Company Publicidade e Propaganda Ltda. - Rua Conde Siciliano, 379 - Rudge Ramos - Cep.: 09731-130 - São Bernardo do Campo - SP - Tel: (011) 7664-3221 / Fax: (011) 7664-1218 - **Publicidade:** São Paulo: Tel: (011) 265-1061/265-1127 / Fax: (011) 857-9643 - Rio de Janeiro: Tel: (021) 220-1656 / Fax: (021) 532-3446 - Rio Grande do Sul: Tel: (051) 233-3528 / Fax: (051) 233-3332 - **Editora Escala:** Rua Estela Borges Morato, 573 - Caixa Postal 20.009 - Cep.: 02597-970 - Tel: (011) 266-3166 - São Paulo - SP. IMPRESSO NA PLURAL EDITORA E GRÁFICA

O Palácio da Chave Vermelha

Os três palácios das chaves guardam as chaves para *Super Mario 64*. Cada uma delas ativa o correspondente cubo colorido e permite a Mario acessar o poder que existe dentro dele. Apertar a chave vermelha ativa todos os cubos vermelhos através de todo o jogo e dá a Mario a habilidade de voar com seu Boné Com Asas. Siga estes simples passos e você estará no ar antes que perceba!

Depois de coletar sua vigésima estrela, dirija-se à principal área do castelo e fique sobre o grande escudo em forma de sol que se acha em frente da porta principal. Você notará que um grande facho de luz estará projetando-se sobre Mario. Agora, Mario será transportado para uma área especial. Ele estará no ar e portando um boné vermelho dotado de asas.

Diretamente ao norte você terá ocasião de ver uma plataforma. Aterre lá, onde encontrará a tão-importante chave vermelha. Salte e aperte-a! A chave explodirá em uma chuva de estrelas e uma série de caixas de texto que informarão a você que todos os cubos vermelhos estarão agora ativados. Para enfatizar este ponto um cubo vermelho próximo tornar-se-á sólido. Agora, caia fora, saia deste cenário especial caindo simplesmente na plataforma da chave. Você ver-se-á de volta na sala principal do castelo e notará que o facho de luz desapareceu. No entanto, você poderá, ainda, acessar o palácio da chave vermelha posicionando-se sobre o escudo solar e olhando para cima.

O Palácio da Chave Verde

A segunda chave encontra-se no Palácio Verde e ativa os cubos verdes que dão a Mario o poder Mario Metálico. Este dá a ele a habilidade de andar embaixo d'água e respirar seguramente em nevoeiro mortal! Você perceberá que este poder estará ativado quando Mario estiver coberto por um líquido metálico que o fará parecer o T1000 de *Terminator* 2! Siga estes simples passos e estará caminhando sob a água antes que perceba!

Do salão principal, dirija-se através de uma das portas regulares que se encontram em cada um dos lados da escadaria principal. Esta leva à masmorra do castelo. Dali, dirija-se para o canto nordeste da masmorra e entre pela porta que leva ao Percurso Seis.

Do ponto inicial do Percurso Seis, vá para a esquerda e salte a cova à sua frente. Em seguida, vá, pela porta, para o norte. Você se achará no salão dos seixos; siga a saliência que corre em torno da borda do salão até chegar num beco sem saída. Agora, salte a fenda de modo a cair na plataforma onde os seixos rolam para baixo; tome cuidado, porque essas massas informes de granito são mais do que suficientes para esmagar Mario.

Daqui, dirija-se para o norte, depois siga a seta à direita e passe pela porta. Em seguida, pule para o elevador encontrado neste novo salão; ele o levará para uma seção mais baixa da caverna. Dali, siga a trajetória que enrola-se à distância. Quando a trajetória alcançar a água, pule e nade para a direita. Lá você descobrirá uma imensa criatura do mar. "Nessie" é amiga. Desse modo nade por cima dela e pule sobre seu dorso. Agora, dirija-a para nadar na direção de uma plataforma no canto do salão. Ela possui uma porta dupla. Entre.

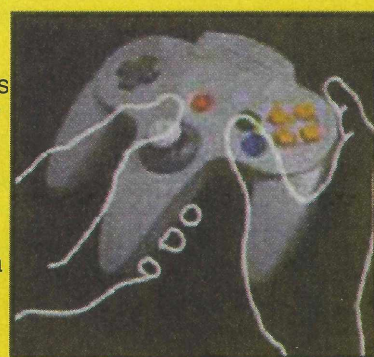
Você se achará em uma galeria. Dirija-se ao norte e, em breve, chegará a um pequeno poço cheio de um líquido metálico. Pule nele. Você estará agora no Palácio da Chave Verde. Ele tem a forma de uma longa caverna estreita que possui um rio, que flui rapidamente, correndo através do centro. Você deverá tomar o caminho do fundo da caverna, onde encontrará a chave. Empurre-a, e todos os cubos verdes, incluindo aquele que está próximo, torna-se-ão ativados.

Ferramentas Básicas

BÁSICO DAS FUNÇÕES DOS BOTÕES

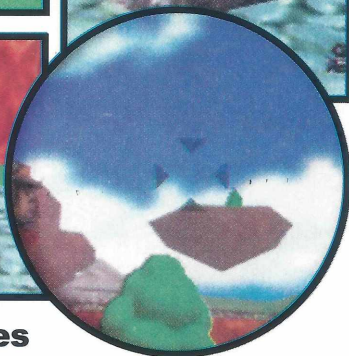
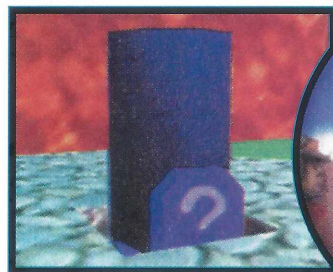
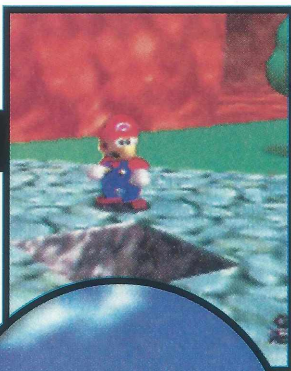
Super Mario 64 usa um certo número de botões no novo controlador Nintendo 64, e ele pode parecer um pouco desconcertante de início. Desse modo, comecemos com uma olhada nos básicos...

Obtendo uma boa empunhadura

Conforme foi visto, Super Mario usa alguns dos botões no novo controlador, encontrar uma maneira de segurar que funcione bem pode apresentar alguns problemas. Recomendamos que você use a maneira de empunhar mostrada na foto ao lado. Usando sua mão esquerda para segurar a seção principal do controlador deixa sua mão direita livre para operar os botões de ação.

CARACTERÍSTICAS DO JOGO

Super Mario 64 contém grande quantidade de coisas uteis coletáveis e características que aumentam o divertimento. Aqui está uma análise das que você poderá encontrar e o que todas fazem!

Canhões

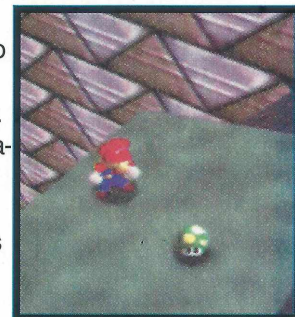
Antes que possa usar o canhão você deverá, primeiro, encontrar o sujeito *Bala de Canhão Pink* e conversar com ele para abrir todos os canhões do cenário. Eles são achados em vários locais do jogo e são usados, principalmente, para acessar uma plataforma alta ou coletar um grupo de moedas. Apontar o canhão é complicado e, nos últimos níveis, um juizo errôneo será usualmente fatal.

Escalando Postes

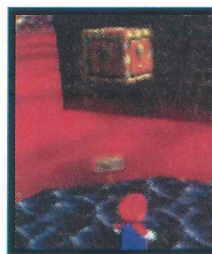
Salte sobre um poste vertical, e Mario permanecerá agarrado. Você poderá mover-se para cima e para baixo. Estes postes verticais, usualmente, proporcionam acesso a plataformas que são mais altas ou mais baixas do que sua posição atual. Quando pular dos postes, lembre-se sempre que Mario saltará na direção oposta daquela à qual está faceando.

Coração

Esses corações semi-transparentes podem ser encontrados por todos os lugares e proporcionam a Mario uma ilimitada fonte de energia. Simplesmente ande através do coração,ele começará a girar, e enquanto estiver rodando sua energia aumentará - quanto mais rápido você correr através do coração, mais rápido sua energia se renovará.

Cogumelo

Este cogumelo verde e branco é um dos mais importantes coletáveis em Super Mario 64. Agarre-o, e o pequeno encanador ganhará uma vida extra. Entretanto, você não poderá coletar mais do que 100 - mas esta é uma regra em si mesma exagerada!

Casco da *Koopa* Verde

Estes são muito raros. Os cascos da *Koopa* verde podem ser encontrados nos cubos dourados ou roubados de uma tarataruga desavisada. Simplesmente salte sobre seu dorso para jogá-la para fora de seu casco. Quando Mario entra em contacto com o casco da *Koopa*, ele começa a pilotá-lo como a um *skateboard*; você poderá, agora, deslizar através da lava, água e tudo o mais. Você poderá continuar a movimentar-se por todos os lados até que ele atinja uma parede.

OUTRAS HABILIDADES DE MÁRIO

Agora que você está acostumado com aquilo que os botões fazem, é tempo de dar uma olhada em algunas outras habilidades que Mario poderá utilizar nesta grande aventura.

Segurar Z + direção

Mario rasteja pela paisagem. Esta habilidade é perfeita para transpor estreitas plataformas ou atravessar pequenas fendas.

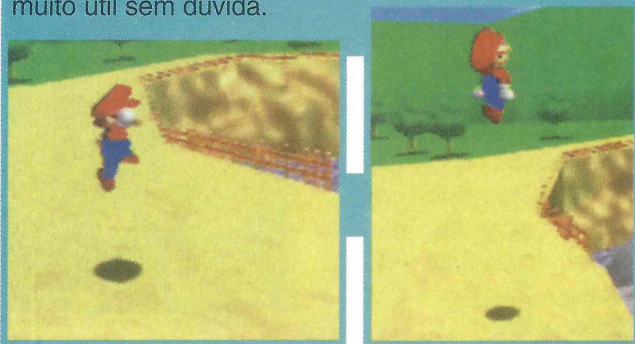
A + A

Seu primeiro pulo é de altura regular, mas o segundo é levemente mais alto - esta habilidade é muito útil sem dúvida.

Segurar Z e então pressionar A

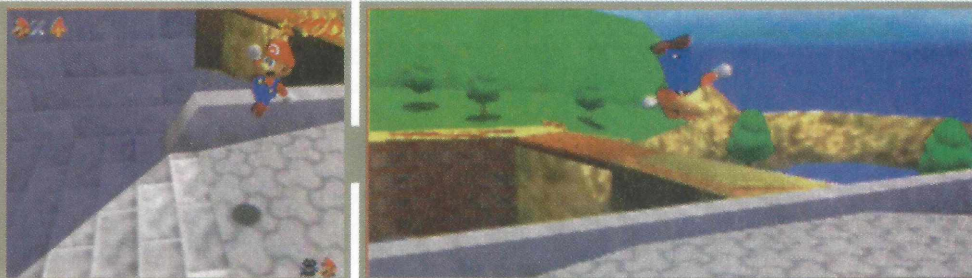
Mario agacha-se e então executa uma cambalhota para trás.

B + B + B

Tapeie o botão B três vezes e Mario executa um combo soco,soco, ponta-pé - Ryu ficará humilhado.

Direção + A + A + A

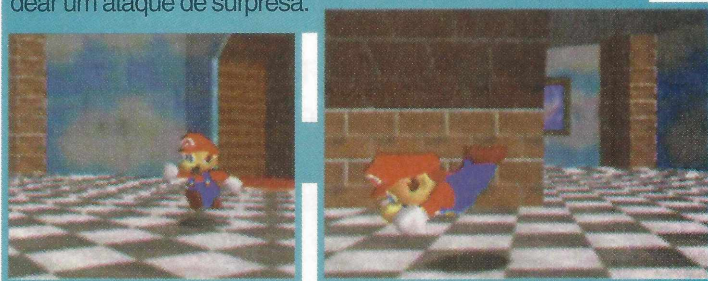
Mario corre, e em seu terceiro salto executa um super salto, se ele estiver usando o Boné Com Asas quando este movimento for executado, subirá aos céus.

Direção e então pressionar A + Direção Oposta

Este salto com giro é fácil de executar e capacita Mario a cair fora de uma confusão rapidamente.

Saltar e então empurrar Z quando no ar

Mario pula no ar então cai sentado ao chão!

Correr e então pressionar B

Mario mergulha na direção de seu adversário quando você aperta o botão B. Este movimento é ótimo para desencadear um ataque de surpresa.

Quando sob a água, pressionar A para nadar

Tapeie o botão A e Mario nada com seus braços e pernas, no entanto mantendo o botão em baixo ele usará simplesmente as pernas.

Segurar Z e então pressionar B

Mario agacha-se e então, quando você aperta o botão B, executa um sweep (rasteira). Perfeito para humilhar um pouquinho os hóspedes indesejáveis.

Correr e então empurrar Z + A

Este pulo, de estilo *longa distância*, pode ser utilizado para alcançar os maiores saltos de Mario no jogo e pode ser usado, também, para transpor brechas aparentemente intransponíveis.

Mantenha pressionado o botão B e então rotacione o joystick

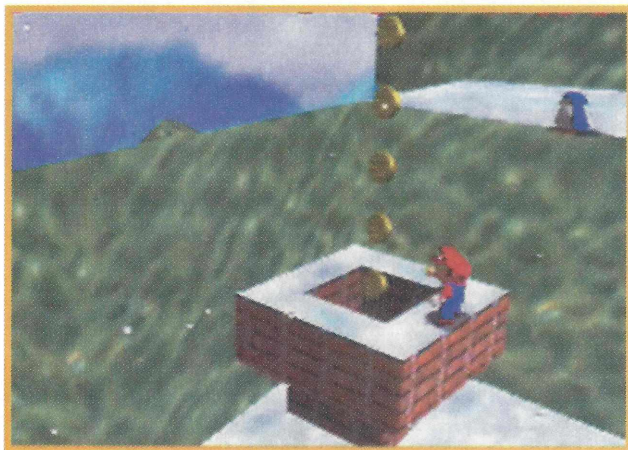
Mario usa esta habilidade para atacar seus oponentes maiores. Ele agarra seu adversário por trás e balança-os. Bowser não saberá o que o atingiu.

COLETAR MOEDAS

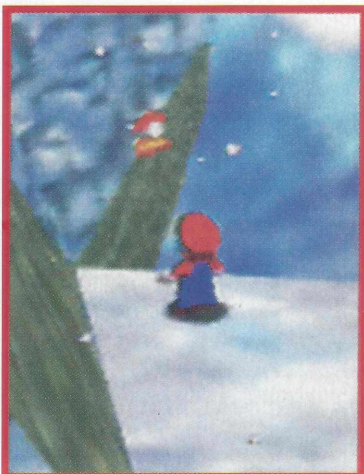
Através de sua busca, Mario descobrirá três tipos de moeda: dourada, vermelha e azul. Cada uma tem seu próprio uso e valor, mas elas todas contam para o total geral. Faça 100 pontos em moedas e ganhará uma estrela.

Valor da moeda 1

Moeda Dourada

As moedas de ouro são os coletáveis básicos no Super Mario 64. Cada uma dá a você uma simples porção de energia de volta. Para cada 50 moedas coletadas você obtém uma vida extra também.

Valor da moeda 2

Moeda Vermelha

Estas são muito mais raras do que as moedas de ouro e o resultado de colecionar apenas uma dá a você três unidades de energia. Cada um dos 15 percursos contém um total de oito moedas vermelhas e coletar todas elas proporcionará uma outra estrela.

Valor da moeda 5

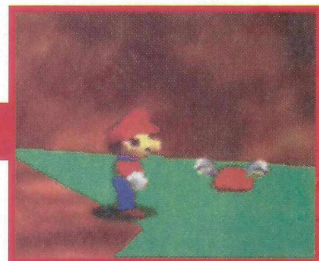
Moeda Azul

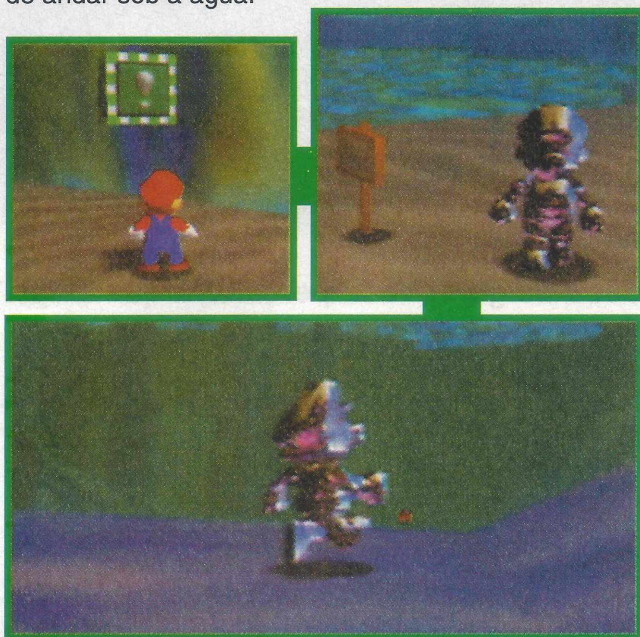
Estas moedas azuis são cerca de duas vezes o tamanho dos outros dois tipos e coletar uma dá a Mario quatro porções de energia de volta. Elas também têm um pesado valor de cinco pontos para o total, assim são compreensivelmente raras.

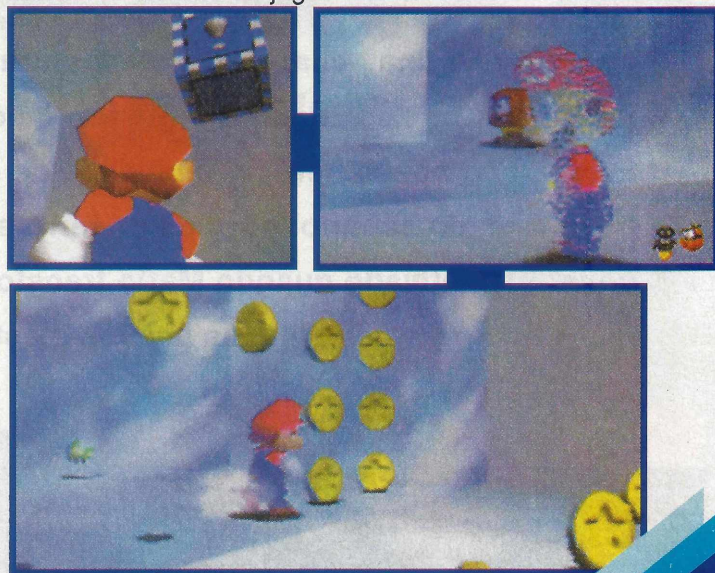
OS CUBOS

Acréscimos de energia são puramente enfiados nestes cubos coloridos e só poderão ser acessados quando você tiver visitado o correspondente Palácio Chave (ver Apêndices neste número).

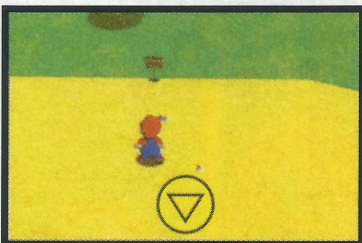
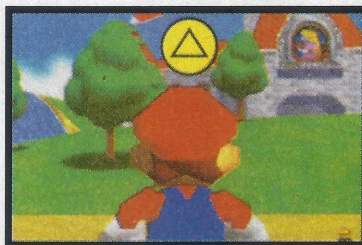
Cubo Vermelho

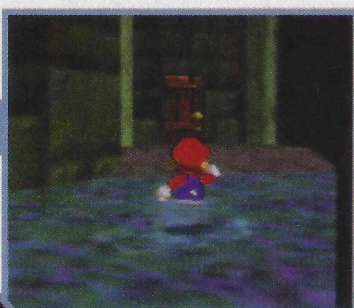
Como mencionado anteriormente o cubo vermelho contém o Chapéu Com Asas, dando a Mario a habilidade de voar pelos céus e alcançar lugares antes inacessíveis. Manter a altura e velocidade corretas é complicado, de modo que você deve ter certeza de ter muita prática antes de se precipitar.

Cubo Verde

O cubo verde transforma Mario em um ser de T2000 (lembra-se de Terminator 2?). Um líquido cobre nosso herói da cabeça aos pés e lhe dá a habilidade de andar sob a água.

Cubo Azul

O cubo azul tem um estranho efeito sobre nosso herói. Mario semi-desmaterializa-se. Agora, enquanto estiver nesse estado, ele poderá caminhar através de todos os objetos sólidos. Os muitos usos desta habilidade tornar-se-ão aparentes quando nos movermos através do jogo.

UMA PERSPECTIVA DIFERENTE

Este jogo surpreendente caracteriza-se por dois estilos de câmera, cada um com três diferentes vistas. Os seguintes instantâneos de tela (*scrennshots*) mostram a vocês cinco das vistas que caracterizam o jogo e dão uma breve explanação de sua eficácia.

O ângulo de câmera básico oferece uma visão em close-up de Mario, mas muito pouco além dele, e jogar a partir desta perspectiva poderá ser complicado. É interessante usar a visão afastada, porque ela oferece uma boa idéia dos arredores e, de modo mais importante, dá o tempo suficiente para as reações necessárias. É boa, também, a perspectiva lateral para checar os inimigos enquanto nos movermos através das mais árduas seções do jogo.

O Palácio da Chave Azul

A terceira, e final, chave, que é encontrada no Palácio Azul, ativa os cubos azuis contendo o poder Pixel Mario. Este, dá ao nosso herói a habilidade de caminhar através de seções do cenário, portões de ferro e blocos de gelo! Você perceberá que este poder está ativado quando Mario transformar-se em uma versão *pixelizada* dele mesmo! Siga estes simples passos e estará andando através de paredes imediatamente!

A partir do símbolo principal do Sol, no chão, dentro do castelo, dirija-se para baixo, para a masmorra. Assim que entrar nessa escura seção vá para o leste. Lá enconrará uma porta de madeira sem uma estrela; entre. Você estará em um pequeno salão com um reservatório de água, pule na água e nade seguindo as setas até chegar do outro lado.

Este salão tem dois pilares submersos que estão nos lados, pule sobre cada um por seu turno e use o *butt bash* de Mario para derrubá-los. Isso drenará a água e revelará uma porta na parede norte. Entre. Você agora achar-se-á parado no que era o fosso do castelo! Vá para leste e caia no buraco, no chão. Isso o levará ao Castelo da Chave Azul.

Você deverá agora seguir a trajetória lógica que leva à chave. Tome cuidado porque plataformas móveis e gigantes gangorras barrarão o seu caminho. Cheque os *screenshots* para mais informação. Do mesmo modo que com os dois palácios de chaves anteriores, uma vez empurrada a chave, todos os cubos azuis através do jogo estarão ativados, incluindo aquele que vagueia nas proximidades.

Capítulo Dois

Os Percursos

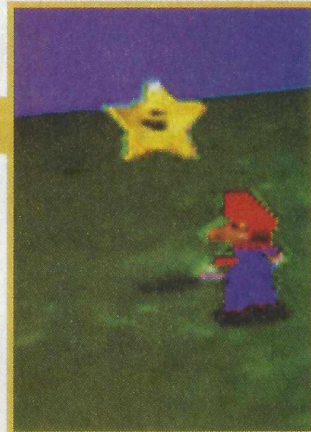
O Mundo da Bomba

PERCURSO 1

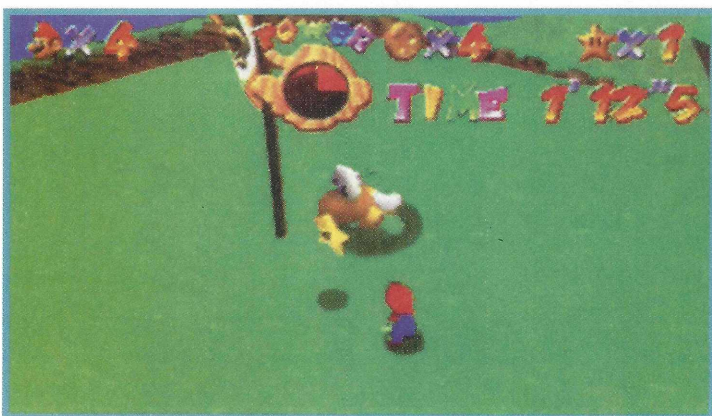
É aqui que inicia nossa aventura seriamente, e o Percurso 1 é uma típica paisagem de Mario. Enquanto explorar as maravilhas deste primeiro percurso você cedo descobrirá porque ele é chamado Mundo da Bomba. Nas páginas a seguir você encontrará as informações que necessita para encontrar todas as sete estrelas exclusivas e mais informações extras sobre quaisquer outros tesouros escondidos que o percurso tem a oferecer. De qualquer modo, chega de conversa fiada, vamos ao negócio sério de explorar O Mundo da Bomba...

Estrela 1

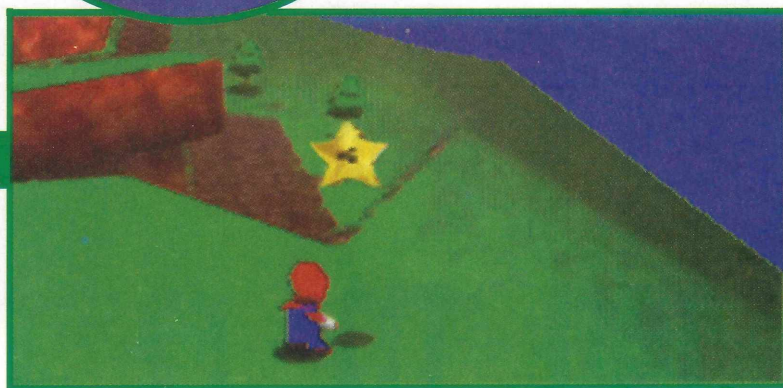
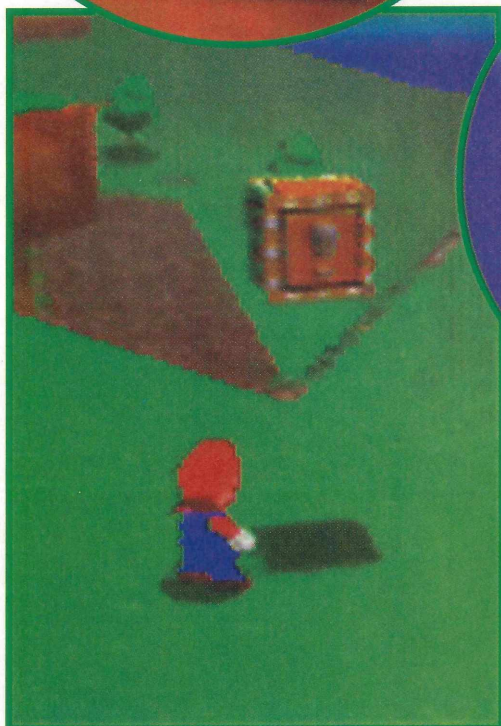
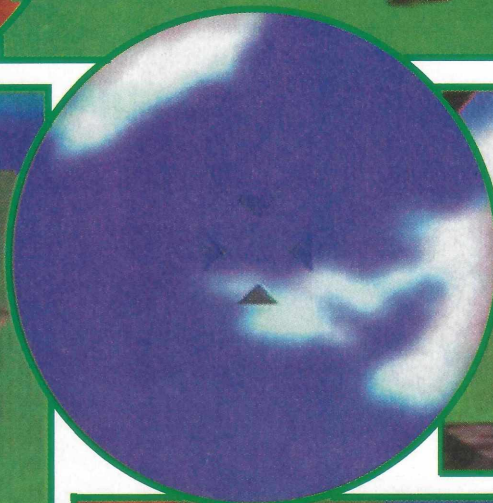
A primeira estrela é realmente fácil de coletar; você necessita caminhar até o topo da montanha da bomba. Para fazê-lo siga a trajetória que leva à base da montanha e então vá pelo caminho cheio de voltas que leva ao topo. À medida que estiver caminhando para cima, você será bombardeado com grandes balas de canhão, desse modo esteja preparado para andar rapidamente.

Quando alcançar o topo você ficará face-a-face com o *Rei do Mundo da Bomba*. Você deverá derrotar esta ameaça bigoduda. Fazê-lo será muito fácil; simplesmente espere ele se mover na sua direção e então, rapidamente, arremeta contra ele, apanhe-o, e lance bomba gigante ao solo. Execute esta tarefa duas vezes mais e ele explodirá, dando a você a primeira estrela. Veja, nós dissemos a você que era fácil.

Estrela 2

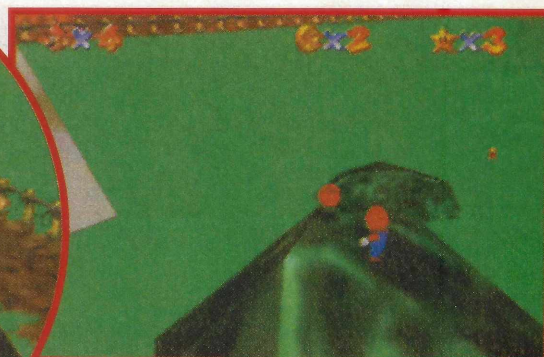
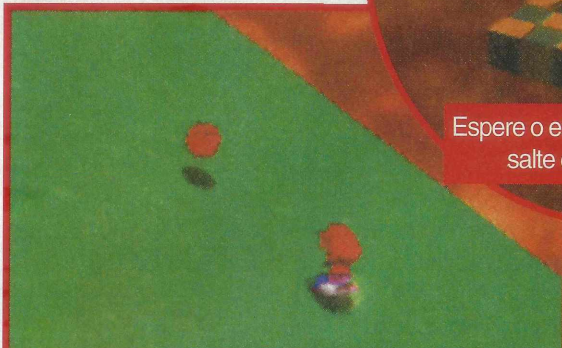
Para conquistar sua segunda estrela você deverá vencer uma corrida a pé com uma *Tartaruga Koopa*. Este método de conseguir uma estrela é bem comum no decorrer do jogo, de modo que você deve se acostumar com ele. Do início, caminhe direto para a frente. Aqui, você verá uma *Koopa* vadiando e, quando falar com ela, será desafiado para uma corrida! Assim que ela parar de falar, a corrida começará e o primeiro a chegar no topo da Montanha da Bomba vencerá.

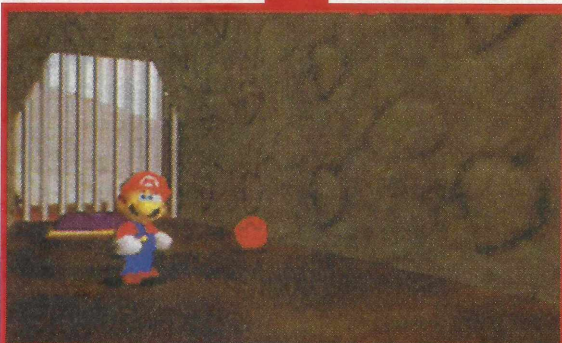
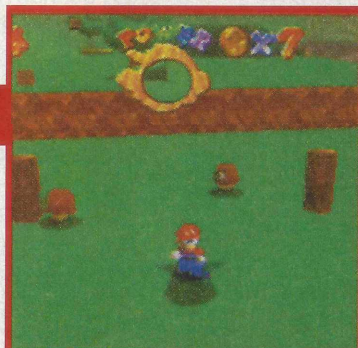
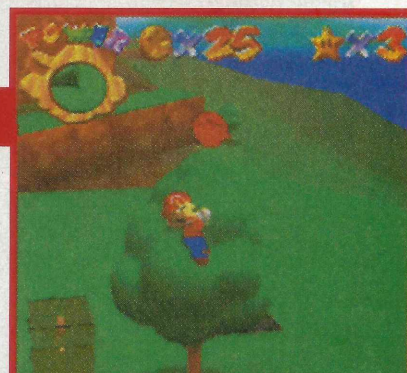
Siga a mesma rota que você usou para coletar a primeira estrela e corra para o lado da montanha. Quando você alcançar o topo da montanha, assumindo-se que você tenha batido a *Koopa*, levante a bandeirola e espere até que ela chegue. Ela lhe dará a segunda estrela como uma recompensa.

Estrela 3

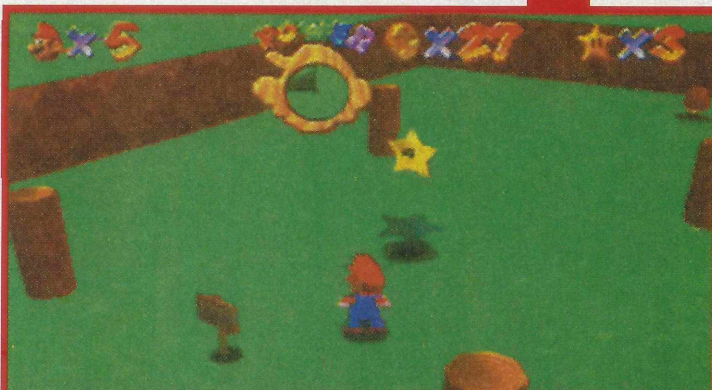
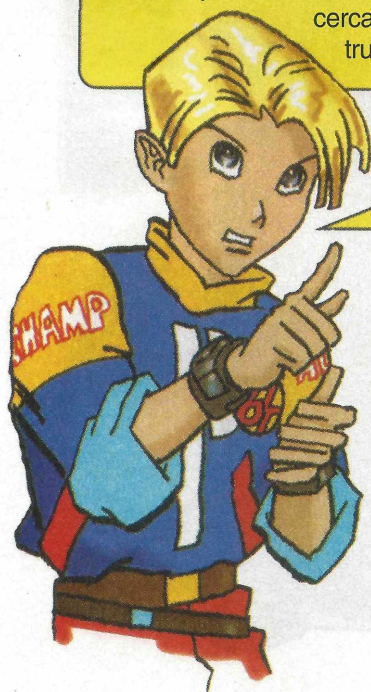
Ao entrar no curso do terceiro tempo você deverá conversar com o *sujeito bomba pink* que vagueia próximo do ponto de partida. Ele lhe dirá que controla os canhões da ilha e que dará permissão a você para usá-los quando quiser.

Isto feito, caminhe pela estreita ponte de madeira em direção ao norte e encontrará um canhão assentado sobre um pilar de pedra. Salte e agora aponte o canhão de modo a aterrar na ilha flutuante, diretamente acima de você. Use as *screenshots* para alinhar o tiro com precisão. Uma vez que esteja em segurança sobre esta plataforma flutuante, abra o cubo amarelo e encontrará a terceira estrela.

Estrela 4

Para obter a quarta estrela do Mundo da Bomba você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas. Para auxiliá-lo aqui está um *screenschot* do local de cada uma delas...

Espere o elevador alcançar o topo, salte e agarre a moeda.

Suba no alto desta colina e agarre a moeda.

Este banco é encontrado na base da montanha, corra com vontade e agarre seu prêmio.

Você deve ser rápido para evitar a gigante *Bomba Acorrentada*, a moeda está no topo da estaca.

Dirija-se ao pé da montanha e caia no túnel abaixo. Uma moeda vermelha é o seu preço.

No lado mais distante do Percurso a moeda pode ser encontrada no centro das quatro estacas.

Pegue a plataforma flutuante e escale esta árvore, uma moeda está esperando!

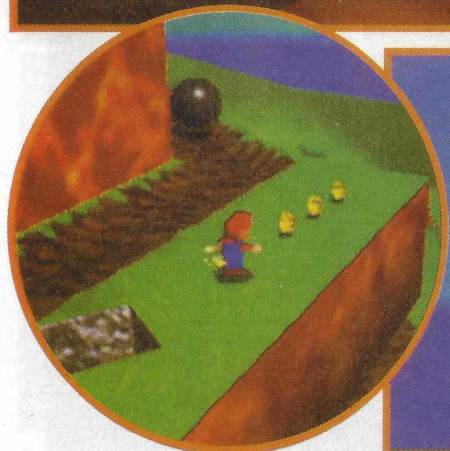
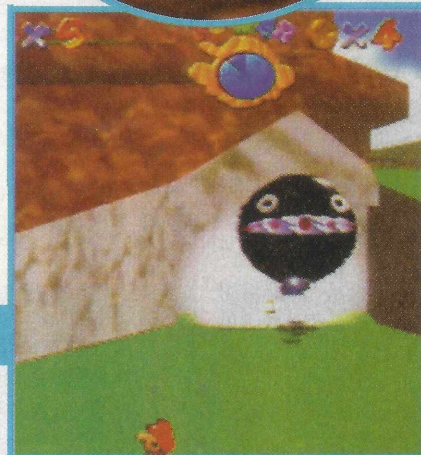
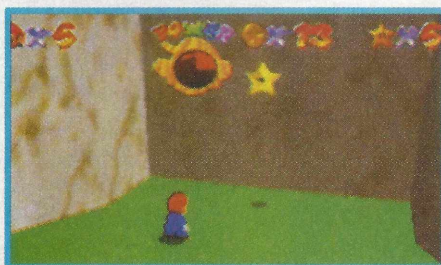
Da estrela vá para o norte e atravesse a ponte de madeira, quando você sair da ponte salte sobre a cerca e vá para a direita. O truque está no centro do canteiro de flores amarelas. Você reaparecerá em um segundo canteiro que pode ser enccontrado na outra ponta do percurso, logo depois de um canhão, próximo de um cubo vermelho.

A última moeda - congratulações, a estrela é toda sua!

Estrela 5

Esta quinta estrela é, sem dúvida, a mais dura de encontrar, e poderia causar problemas se você não soubesse para onde olhar. Com sorte nós o fizemos! De início dirija-se para o canhão que você usou para coletar a terceira estrela. Uma vez dentro dele, atire Mario obre a ilha flutuante acima, justamente como fez anteriormente.

Da ilha você poderá abrir o cubo vermelho, quebrando-o, e pegar o Boné Com Asas. Agora salte para dentro do canhão que está no centro da plataforma flutuante. Use sua habilidade para apontar o canhão, com cuidado, para coletar a moeda central de cada anel. Assim que as cinco moedas tenham sido coletadas com sucesso você será recompensado com uma estrela.

Estrela 6

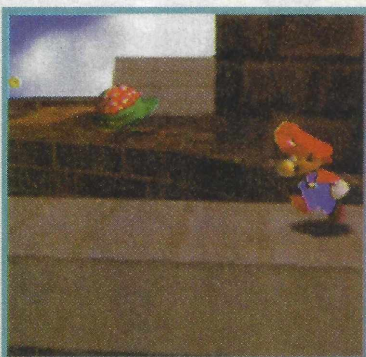
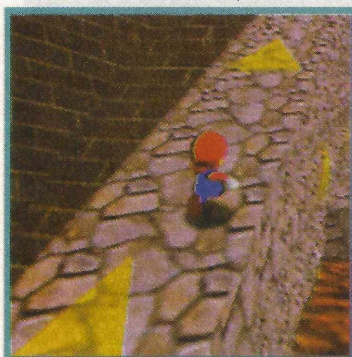
Do ponto inicial dirija-se para a ponte de madeira e siga o caminho até chegar ao monstro acorrentado. Você deverá agora, rapidamente, mover-se em volta dele tomando cuidado, pois ele estará constantemente dando botes em você e usar o *"butt bash"* de Mario para derrubar a estaca à qual ele está acorrentado. São necessários três *"butt bashes"* para fazer isto, deste modo velocidade é obviamente o segredo. O monstro acorrentado recompesará você removendo as barras de metal que o haviam impedido de coletar a estrela atrás dele.

Estrela 7

A estrela final poderá ser coletada, unicamente, quando você tiver atingido 100 pontos no contador de moedas - este é encontrado no topo esquerdo da tela do jogo. Basicamente tudo o que você tem a fazer é permanecer vivo e trabalhar vagarosamente o seu caminho pelo percurso matando tudo, coletando tudo e geralmente fazendo tudo!

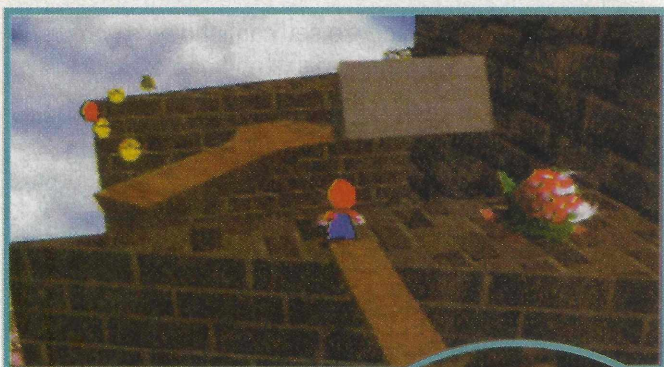
Cada percurso tem entre 120 e 130 moedas, de modo que encontar os 100 pontos necessários é muito fácil. Completar esta tarefa também dará a você duas vidas extras.

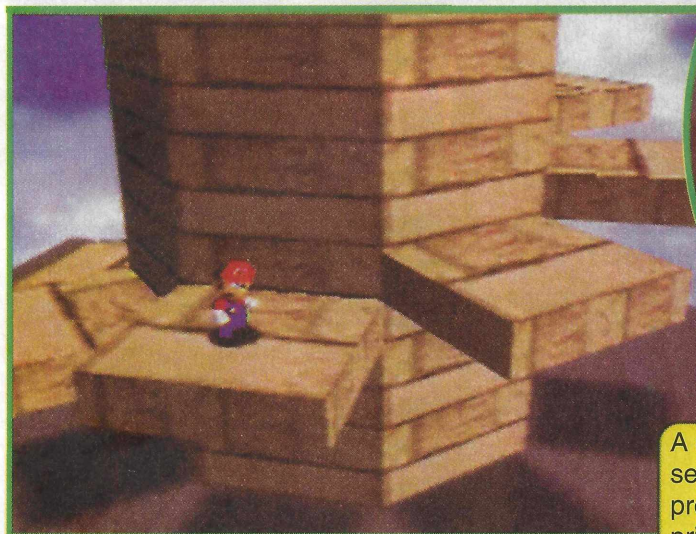
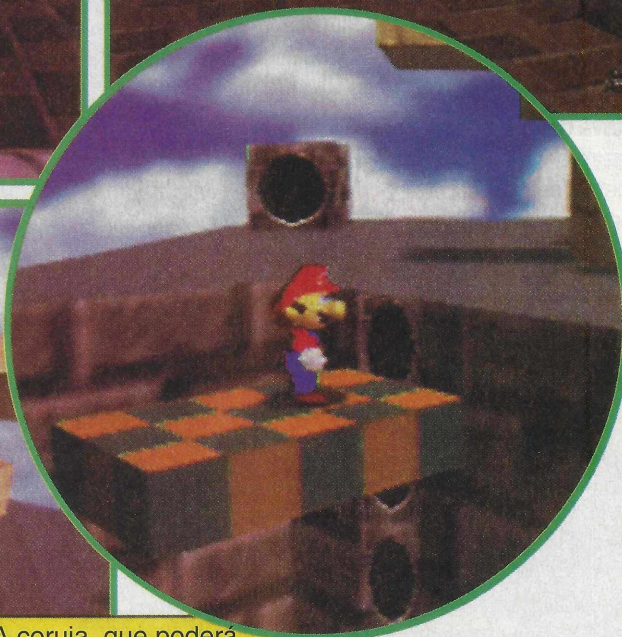
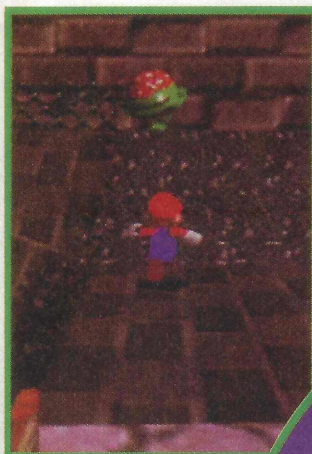
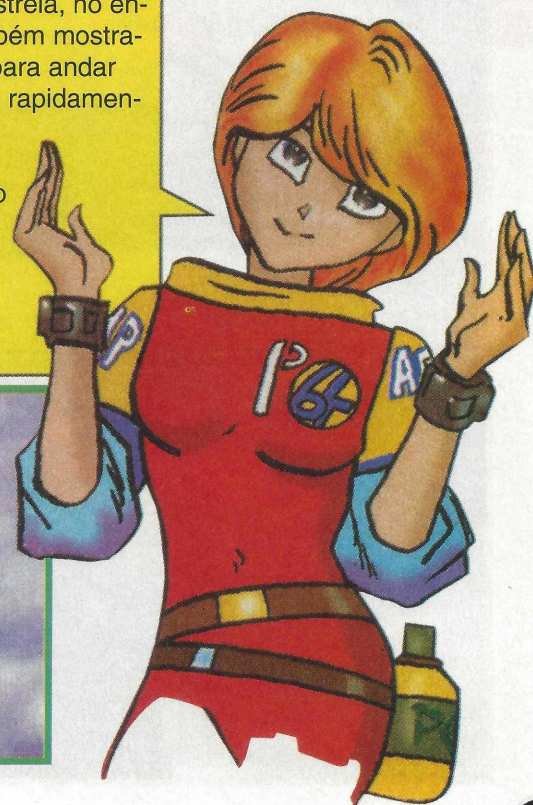
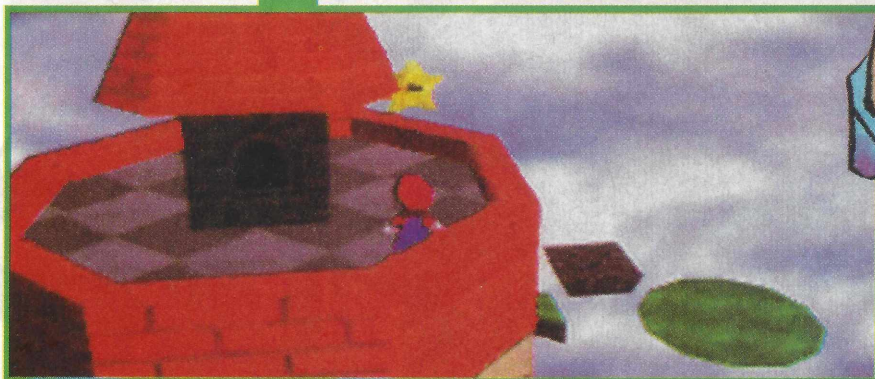
O Mundo da Torre

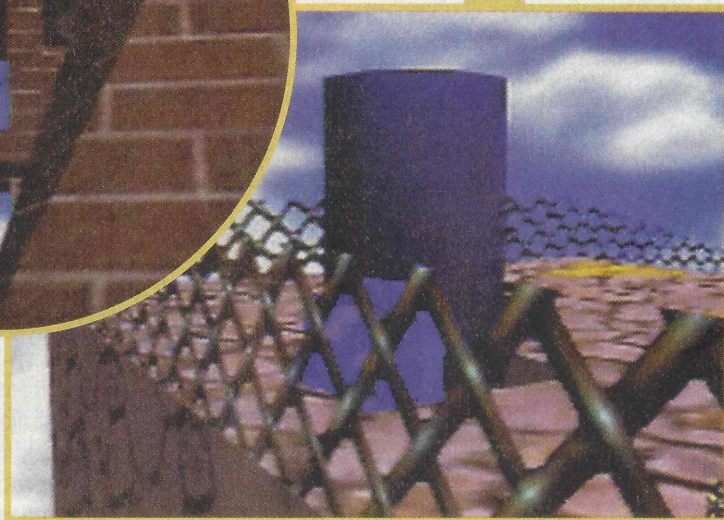
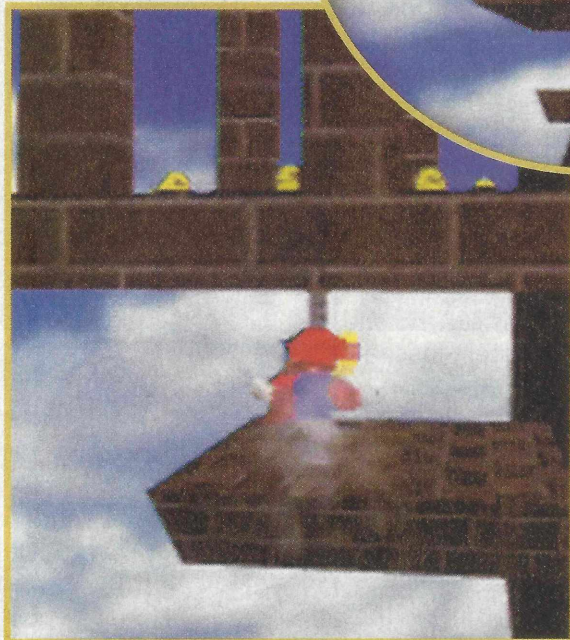
PERCURSO 2

O percurso 2 é estabelecido sobre uma imensa montanha flutuante e inevitavelmente você começará pela base! Há muitos obstáculos que barrarão a sua trajetória: plataformas que se movem, armadilhas Venus gigantes, chãos que deslizam e cavernas sem fundo, para nomear apenas alguns. No entanto não tenha medo, as dicas que se seguem mostrarão a você como encontrar todas as sete estrelas.

Estrela 1

Do início dirija-se para o topo da montanha. Na metade do caminho você terá de cruzar uma estreita plataforma girante; tome cuidado, pois cair aqui é muito fácil. Agora, à medida que se aproxima do topo da montanha você será confrontado por um par de placas de pedra que tentarão quebrar Mario. O truque é esperar que elas ataquem e, então, enquanto elas estiverem desprevenidas no solo, use o *butt bounce* de Mario para derrotá-las.

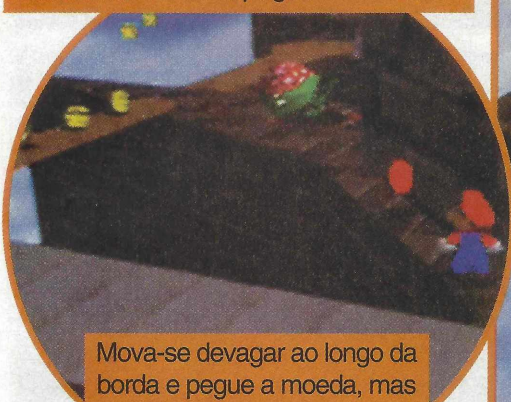
Feito isso, use a plataforma girante para obter acesso ao ponto mais alto deste percurso; aqui você encontrará o chefe, uma I-M-E-N-S-A placa de pedra animada. Você deverá usar a mesma tática que usou com as menores. Três diretos e você receberá a estrela.

Estrela 2

Reentrando no percurso 2 você deverá, uma vez mais, seguir o caminho para o topo da montanha. Quando o tiver feito, você notará que uma outra seção da torre apareceu e deverá, agora, subi-la. Os blocos que formam os degraus de pedra movem-se sem parar para trás e para a frente tornando a vida muito difícil; precisão na regulagem do tempo é a chave. Uma vêz que você tenha alcançado o topo, será recompensado com uma outra estrela.

Estrela 3

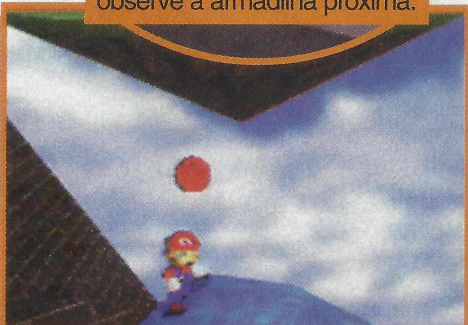
Do ponto inicial, use a rampa próxima para ter acesso à caixa d'água rasa acima. Agora, caminhe através dela e fale com o *sujeito bomba pink*. Ele abre o canhão que está apenas um passo adiante. Em seguida pule para dentro do canhão e aponte diretamente para o mastro da bandeira que está ligado ao norte da plataforma. Agora, atire Mario para fora do canhão - se sua pontaria estava correta ele se agarrará ao mastro em meio ao vôo. Agora colete a estrela. Você também encontrará uma grande quantidade de moedas e, desse modo, gaste o tempo para coletá-las porque você necessitará das mesmas para a sétima estrela.

Estrela 4

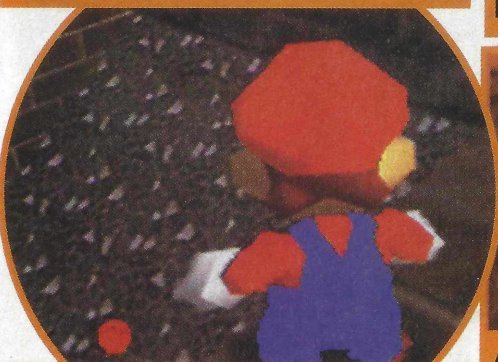
Para obter a quarta estrela você terá que coletar todas as oito moedas vermelhas, e um *scrennshot* de cada local ajudaria você em sua procura, desse modo cheque estes...

Suba os degraus de pedra, passe a armadilha Venus e pegue a moeda.

A primeira moeda é encontrada próxima destas plataformas que se movem.

Mova-se devagar ao longo da borda e pegue a moeda, mas observe a armadilha próxima.

A moeda vermelha está no centro desta plataforma flutuante.

Pule sobre a plataforma circular e obtenha a moeda.

Pule sobre este bloco azul e então salte e pegue a moeda.

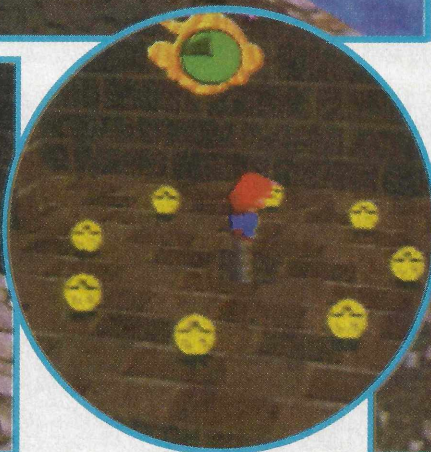
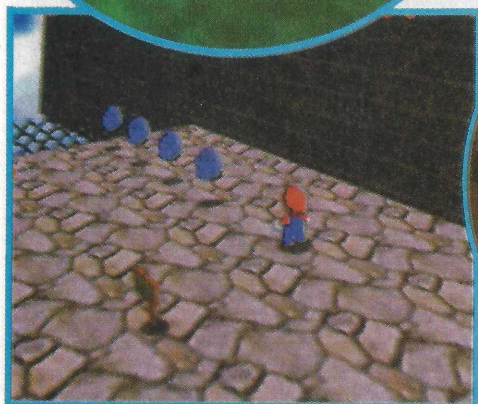
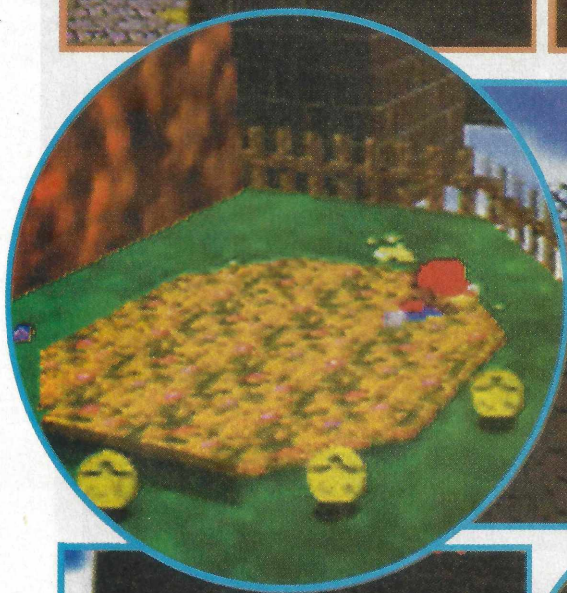
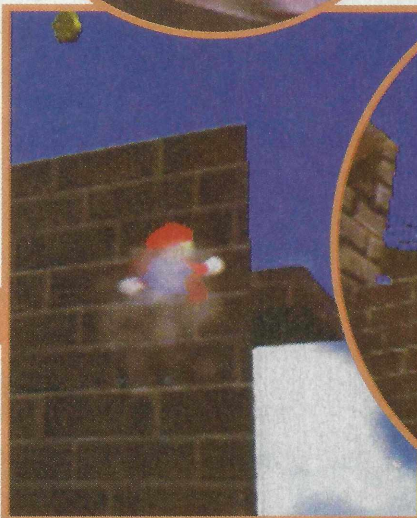
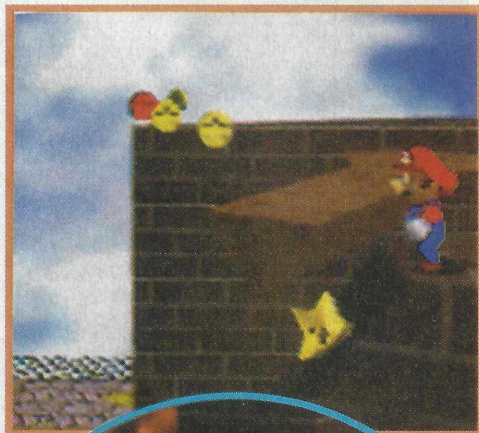
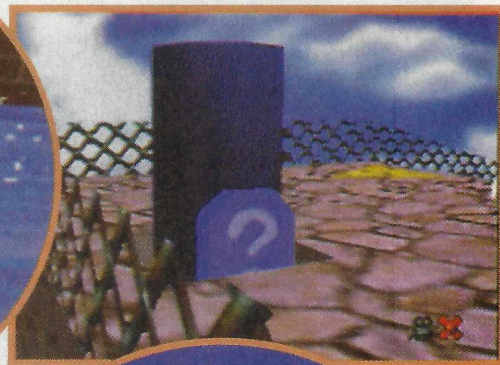
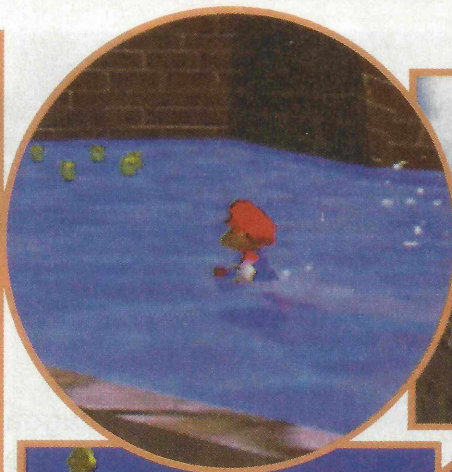
Esta plataforma girante de madeira é usada para pegar a moeda.

Pule para fora desta plataforma e deslize rampa-abaixo, a última moeda estará a meio caminho do declive.

A estrela é toda sua!

Estrela 5

A quinta estrela é um pouco mais complicada do que as quatro primeiras. Quando você começar este nivel, notará uma árvore próxima de Mario, suba nela e então pule. Isto pertubará uma coruja empoleirada. A coruja começará a circundar a área. Desse modo, simplesmente pule e agarre um "elevador". Mario será transportado para o topo do percurso. No entanto, deste ponto para frente, a coruja começará a perder altura, presumivelmente devido ao peso de Mario! Manobre rapidamente a coruja de modo que ela vôe na direção da plataforma flutuante que está rodeada por uma cerca e, se você for rápido o suficiente, será capaz de cair de sua amiga de penas sobre a plataforma. Se você for muito lento a coruja perderá altitude e não acessará a plataforma. Se isso acontecer, você deverá tentar novamente. Uma estrela será a sua recompensa se você for bem sucedido.

Estrela 6

A sexta estrela mostrará que é a mais dura de ser encontrada no jogo, mas com sorte você tem o nosso auxílio. Do início, dirija-se ao canhão que usou quando coletou a terceira estrela. Uma vez dentro, aponte o canhão para a seção da parede à sua direita e dirija o tiro de modo que atinja o canto superior da segunda parede. Se você o fêz, dispare. Mario baterá na parede quebrando a seção do canto e revelando uma estrela! Agora, simplesmente siga seu caminho para o alto da montanha para coletar o prêmio esperado.

Estrela 7

A estrela final do percurso 2 é a recompensa por alcançar o mágico total de 100 pontos no seu medidor de moedas. Coletar o total requerido não deverá oferecer nenhuma dificuldade se você matar todas as coisas más que encontrar; as placas de pedra animadas produzem seis moedas, sozinhas! Uma outra boa fonte de moedas é encontrada ao norte do canhão; lá você encontrará um bloco com uma estrela azul sobre ele. Use o *butt bash* de Mario para ativá-la e uma fila de moedas azuis aparecerá, cada uma acrescentando cinco pontos ao total.

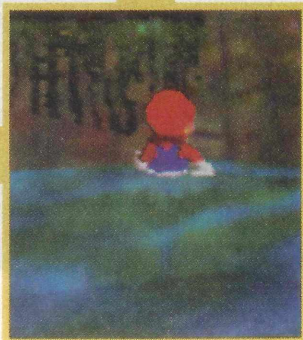
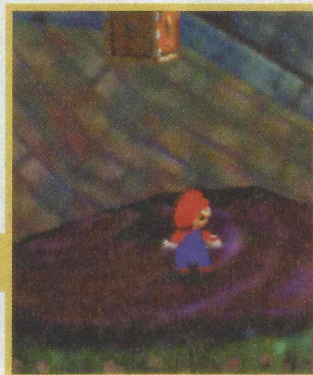
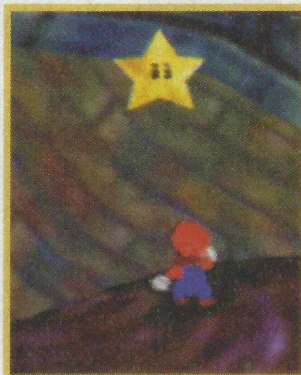
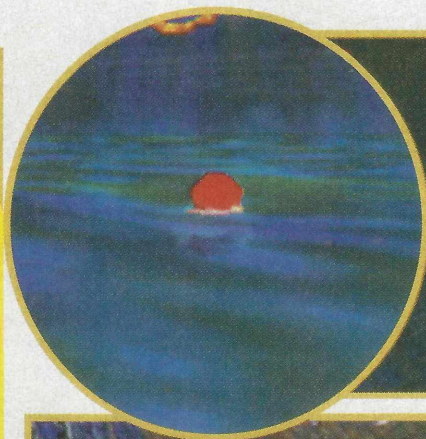
Total de Estrelas 14

O Mundo da Água

PERCURSO 3

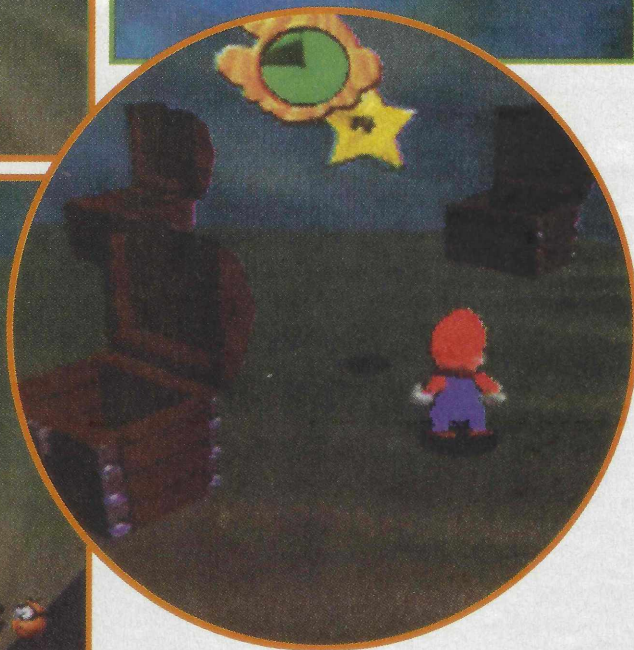
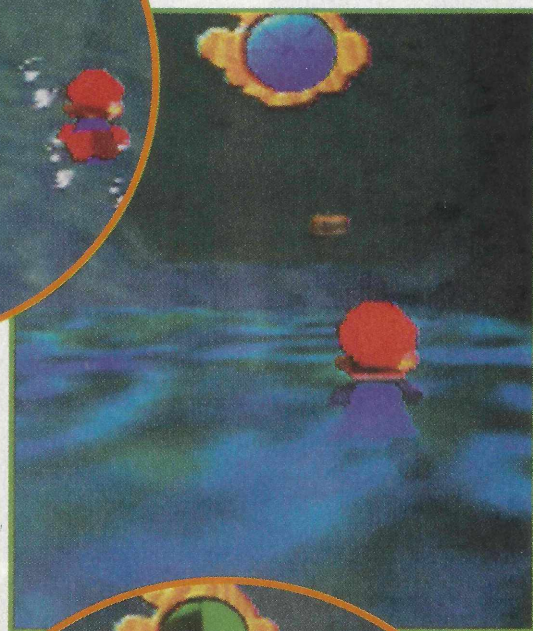
O percurso 3 tem lugar em uma lagoa gigante e proporciona a Mario seu primeiro gostinho de agir sob a água. Propriedades notáveis incluem uma gigante enguia marinha, um imenso galeão afundado e montes de arcas cheias de tesouros. Este percurso tende a enfatizar o poder da mente em vez de surras a monstros. Portanto, como resultado, ele pode parecer um tanto disperso, mas isto não significa que ele será uma brisa, pois as coisas caminham no sentido de muito desafio.

Estrela 1

Do ponto de partida, pule na água e comece a nadar para o norte. Quando alcançar a outra ponta da caverna, mergulhe. Você verá um imenso galeão afundado e uma enguia marinha guardando o único caminho de acesso. Você deverá nadar para o outro lado do lago. Quando chegar lá, a enguia ter-se-á movido. Isto é um tanto enfadonho mas é o único modo de fazer a enguia mover-se. Agora, entre no navio e, assim que estiver dentro, nade para a extremidade mais afastada. Aqui você achará quatro arcas de tesouros. Abra-as na seguinte ordem - a mais próxima, a mais afastada, a segunda mais próxima e a segunda mais afastada. A água, agora, será drenada revelando um certo número de pequenas bordas dirigidas para trás, para o topo do navio. Suba por elas e receba sua estrela!

Estrela 2

Quando você retornar ao percurso, dirija-se para trás, para o fundo da caverna, e agora mergulhe. Você notará que a enguia, que bloqueava a entrada do galeão, estabeleceu-se em uma pequena caverna; nade para atraí-la. Agora, enquanto ela nadar pela lagoa, você deverá pegar a estrela que está presa à sua cauda. A enguia nadará mais rápido e, desse modo, você deverá antecipar o momento de lançar-se sobre ela. Tenha sucesso e você terá obtido a segunda estrela.

Estrela 3

Para receber esta estrela você deverá dirigir-se para trás, para o fundo da caverna novamente, e em seguida nadar para a caverna onde a enguia estava escondida. De lá nade para a esquerda, onde verá um pequeno túnel sob a água que levará você a uma caverna escondida. Tome cuidado, porque imensos pilares de pedra quebrar-se-ão à medida que Mario passar. Na extremidade mais afastada desta caverna encontrará quatro arcas de tesouro. Abra-as na ordem mostrada. Isso dará a você a estrela.

Estrela 4

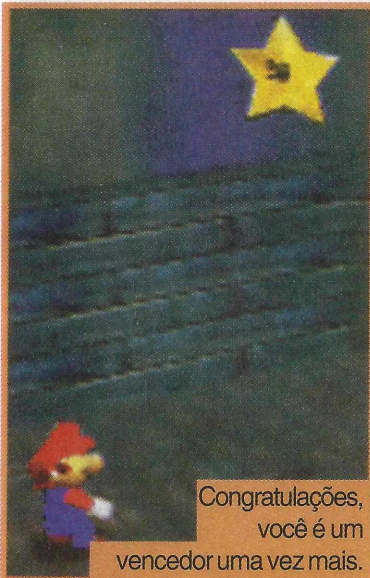
Para obter a quarta estrela você terá que coletar todas as oito moedas vermelhas. Aqui está um *screenshot* de cada uma para referência.

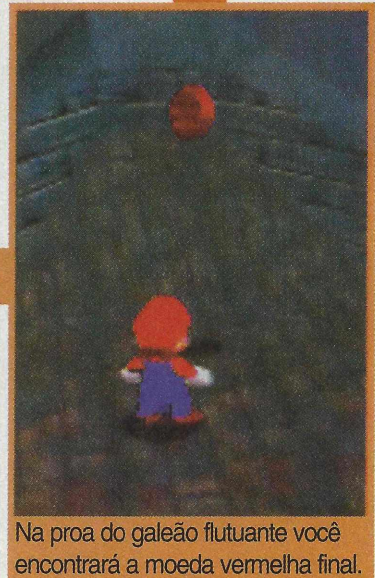
Há um marisco que possui uma moeda.

Nadar para o fundo do mar. A moeda estará dentro de outro gigantesco marisco.

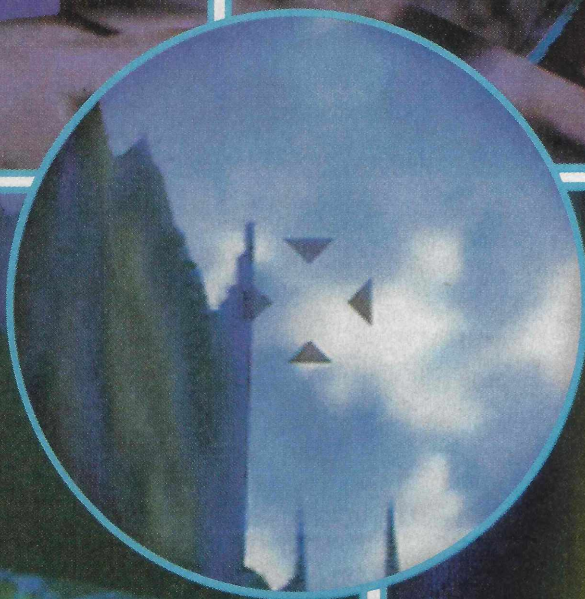
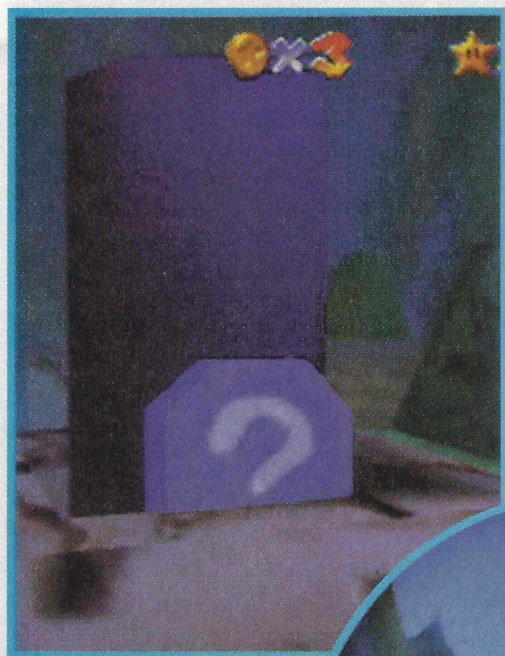
Nadar para a parte mais profunda do Percurso, uma moeda vermelha encontra-se lá.

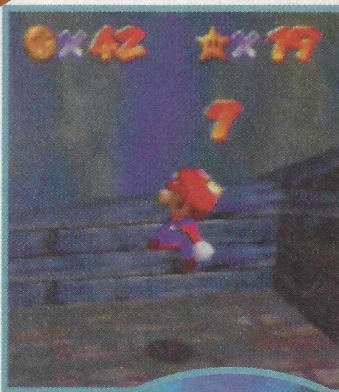
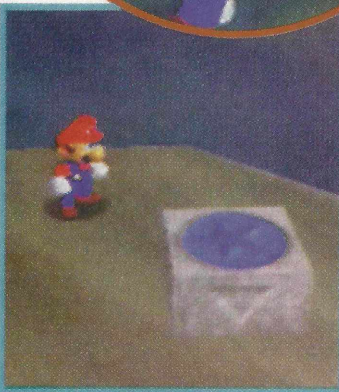
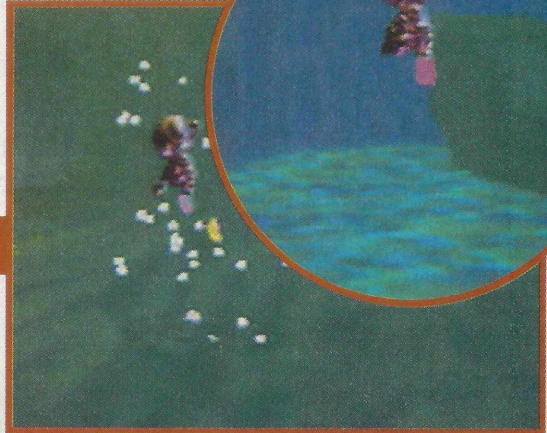
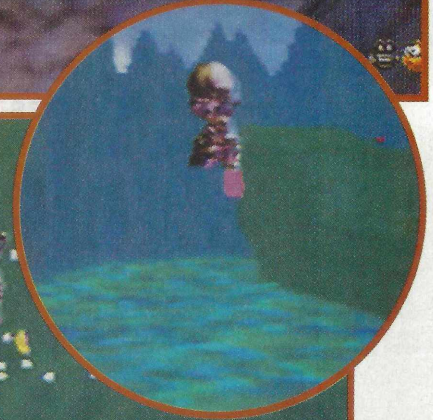
Suba para o alto desta pedra e pegue a moeda.

Uma vez mais a moeda é encontrada dentro de um marisco.

Congratulações, você é um vencedor uma vez mais.

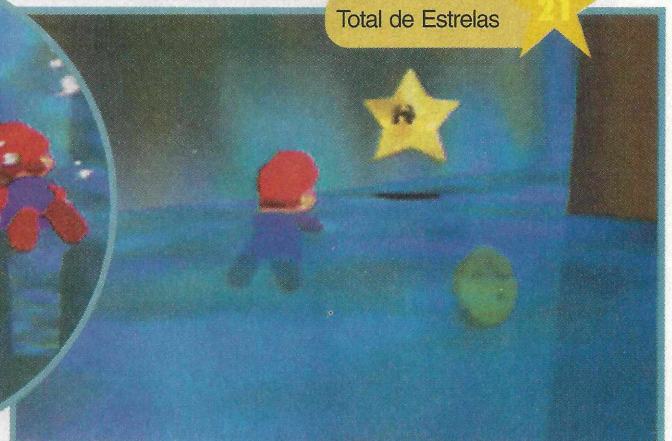
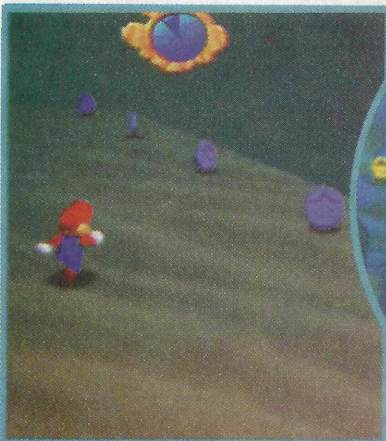
Duas moedas vermelhas são encontradas no convés do galeão flutuante.

Na proa do galeão flutuante você encontrará a moeda vermelha final.

Estrela 5

A fim de obter a estrela cinco você deverá primeiro falar ao *Sujeito Bomba Pink*. Você o encontrará numa plataforma elevada, no lado leste da caverna. Assim que ele abrir o canhão, nade de volta para a área inicial e pule nela. Aponte o canhão com bastante precisão. Você precisa lançar Mario ao pico mais à esquerda, dos três que você pode ver ao norte. Use o *screenshot* para ajudá-lo, se necessitar. Assim que você tiver lançado Mario, com segurança, sobre este estreito cone de pedra, simplesmente pule para baixo sobre a saliência abaixo e colete a estrela.

Estrela 6

A fim de coletar a sexta estrela você deverá ativar o Palácio da Chave Verde (veja apêndices, neste número, para detalhes de como fazê-lo). Agora dirija-se ao fundo da caverna. Na direção leste você deverá ver um cubo verde fora de uma saliência. Vá até ela e ative o cubo para receber o poder Mario Metálico. Enquanto esse poder durar, Mario poderá andar sob a água. Muito rapidamente, pule na água da lagoa. Enquanto Mario afundar você notará um grande ventilador, que emite uma forte e borbulhante corrente. É para ele que você deverá dirigir-se. No centro desse ventilador encontrará a estrela. Se você for muito lento os efeitos do cubo verde terminarão e tornarão a estrela não encontrável - isto significa que deverá tentar novamente!

Estrela 7

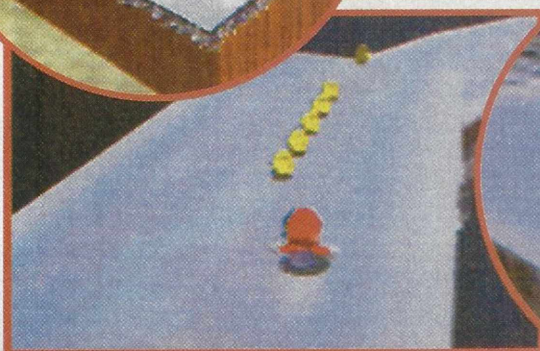
A estrela final é ganha juntando-se 100 pontos no total de moedas. Isto é difícil porque este percurso tem, unicamente, 104 pontos no total. Coletando as oito moedas vermelhas você conquistará 16 pontos, e na caverna sob a água (aquela em que você encontrou a estrela cinco) encontrará um bloco de moeda azul que, quando ativado, revela uma fila de moedas azuis que acrescentarão cinco pontos, cada uma, ao seu total geral. Assim que você tiver alcançado a mágica marca dos 100 pontos será recompensado com a estrela final.

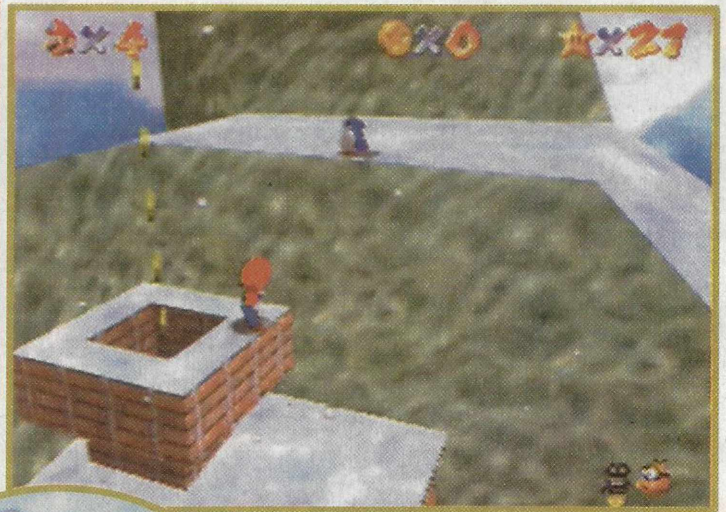
Total de Estrelas 21

O Mundo da Neve

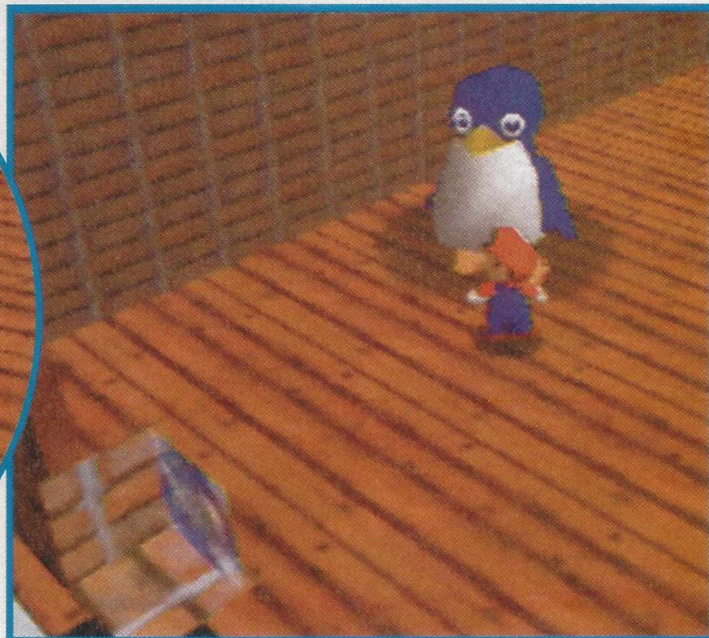
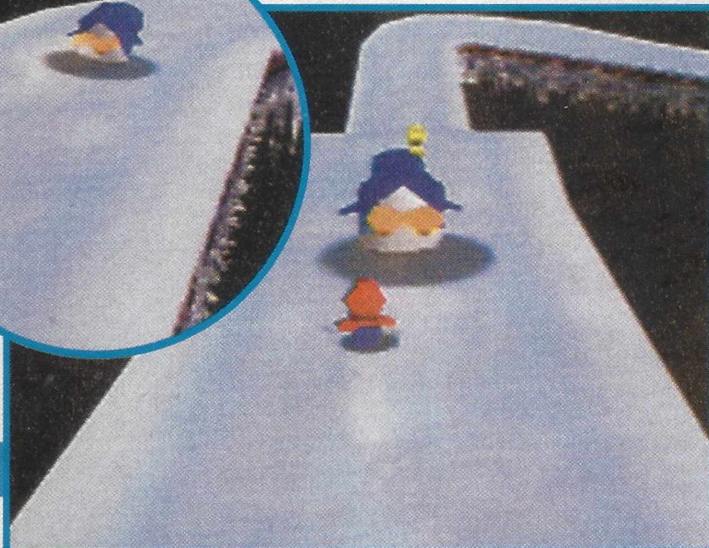
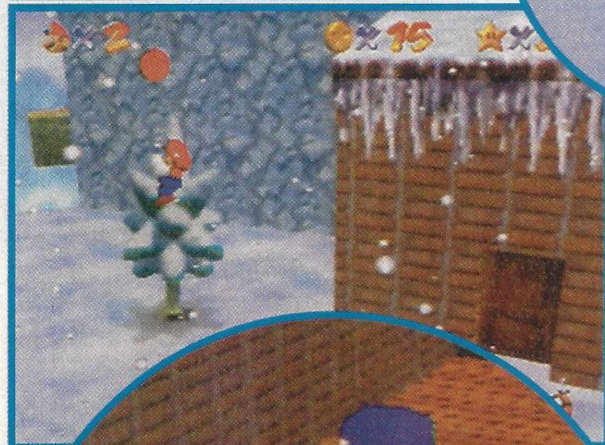
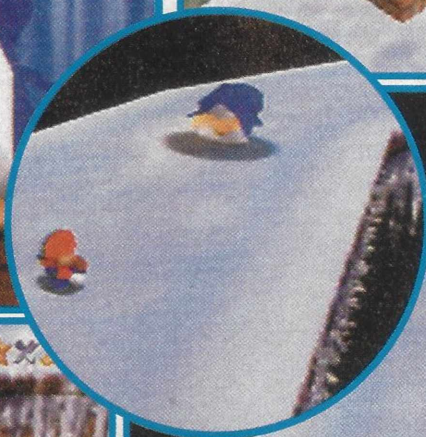
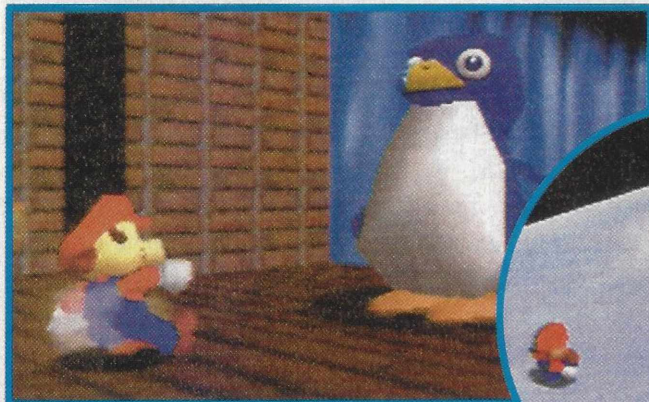
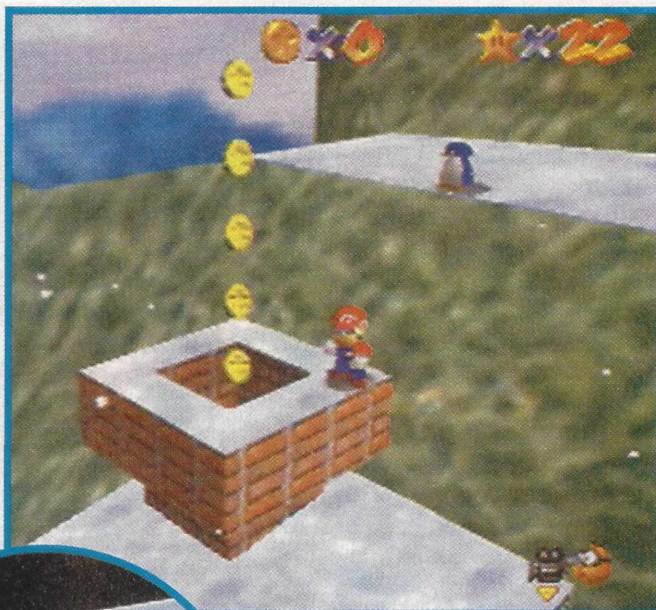
PERCURSO 4

Este nível montanhoso torna-se deslumbrante com neve em rodamoinhos, homens-de-neve que saltam, uma desafiante ponte de cordas e, para chegar ao seu topo, todos os tipos de criaturas sobrenaturais vagando à sua volta. É também aqui que as coisas começam a ficar difíceis, Você verá que este percurso requer poder mental e excelente habilidade para saltar. As condições escorregadias não ajudarão nem um nem outro – Mario escorregará em todos os lugares se você tentar fazer retornos súbitos ou uma rápida parada. Assim, agora que você tem alguma idéia do que encontrará, vamos achar aquelas estrelas!

Estrela 1

A primeira coisa que você verá quando entrar no Percurso Quatro é uma grande cabana de toros de madeira; assim salte para o telhado e pule para baixo pela chaminé. Você agora se encontrará no topo de uma rampa de neve gigante e deverá deslizar para baixo da mesma coletando moedas à medida que desce. Quando alcançar o fundo em segurança, vá para a esquerda e atravesse a porta: você obterá a primeira estrela!

Estrela 2

Para receber esta estrela uma pequena reunião de família é necessária. Do início, salte para o telhado da cabana de toros de madeira e então para a plataforma acima; aqui encontrará um filhote de pingüim. Pegue o pequeno e caminhe para o fundo do percurso, tomando o cuidado para não deixá-lo cair. Agora, quando alcançar o fundo do percurso, você verá a mamãe pingüim em um pequeno lago com olhar muito triste. Assim que você lhe tiver dado o bebê de volta, ela o recompensará com uma estrela.

Estrela 3

Agora, quando você reentrar no quarto percurso, use a chaminé da cabana de troncos para entrar na seção da rampa de neve uma vez mais. Aqui você encontrará a mamãe pingüim esperando por você e ela o desafiará para uma corrida. Você deve, agora, vencê-la até o fundo da rampa para ganhar a terceira estrela. O segredo é manter boa velocidade e permanecer na frente dela enquanto estiver no controle. Cair significa perder uma vida! Vença a corrida e então fale com a mamãe pingüim no fundo da rampa — ela lhe dará a estrela! Note que o uso de atalhos desqualificará você da corrida!

Estrela 4

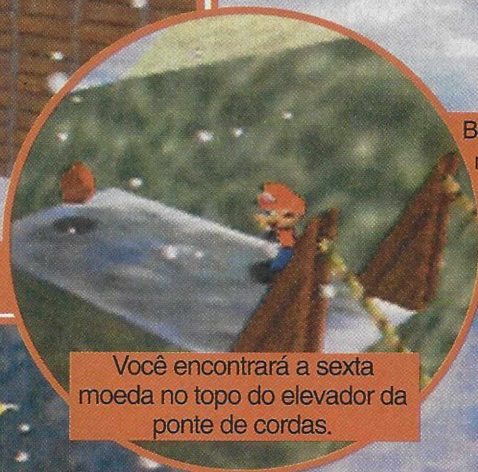
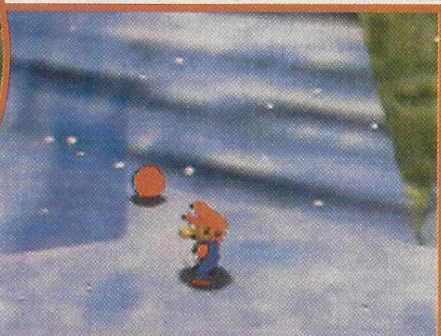
Para obter a quarta estrela você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas. Uma vez mais, aqui está um valioso "screenshot" de cada uma...

Escale a árvore próxima do ponto onde se encontra a estrela, uma moeda vermelha deverá ser encontrada no topo.

A primeira moeda está na extremidade desta ponte quebrada

No sopé da montanha, uma moeda vermelha será encontrada nesta retirada plataforma.

Bem na base da montanha, ande para o extremo norte, uma moeda vermelha está no canto

Escale a árvore que está próxima da Mamãe Pingüim, uma moeda vermelha é a sua recompensa.

Você encontrará a sexta moeda no topo do elevador da ponte de cordas.

Use o canhão para atirar Mario sobre esta plataforma. A moeda se encontrará próxima deste bloco opaco.

Pare em frente da cara da bola-de-neve, volte-se e olhe para trás, para a colina, eis a última moeda.

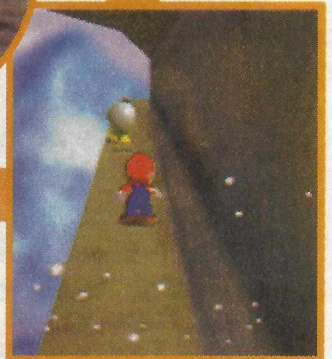
Para obter a moeda salte por cima da ponte quebrada e agarre seu prêmio.

Estrela 5

Do início, salte sobre a plataforma acima da cabana de troncos e então escorregue para baixo, ao longo da pequena descida à esquerda. Aqui você encontrará uma pequena bola-de-neve. À medida que você se aproximar, ela começará a rolar pelo lado da colina; siga-a. Controle Mario, enquanto ele desce pela rampa de neve escarpada, até que alcance uma segunda bola-de-neve, levemente maior, um pouco mais para baixo da montanha. Agora fique perto dela e aguarde até que a primeira (agora imensa) apareça. Elas deverão combinar-se e formar um homem-de-neve gigante. Quando você falar com ele, ele agradecerá e lhe dará a quinta estrela! Por favor, note que para combinar as duas bolas-de-neve você deverá vencer a primeira delas na corrida até o fundo da montanha sem o uso de quaisquer atalhos, porque eles o desqualificariam.

Estrela 6

Para ter esta sexta estrela, você necessitará ativar o canhão e para fazê-lo precisará falar com o sujeito bomba pink; ele poderá ser encontrado num pequeno parapeito além do elevador da ponte de cordas. Salte para o elevador e então use um rápido movi-mento para trás para saltar na plataforma, quando atingi-la – regular o tempo é essencial

Isto feito, dirija-se de volta para o canhão que poderá ser encontrado próximo da mamãe pingüim. Uma vez dentro, você deverá dirigir o fogo na direção da plataforma oposta; aponte exatamente acima da árvore porque esta o parará quando escorregar na neve ao aterrar. Uma vez que tenha aterrado seguramente, siga a trilha à sua frente tomando cuidado porque um certo número de coisas ruins bloqueará o seu caminho — sobre uma superfície escorregadia como essa tudo poderá acontecer! Agora, quando essa trilha começar a parecer com um beco sem saída, olhe para cima. Você notará uma plataforma que leva para o alto. Para esta seção seguinte, você deverá estar em boa forma porque Saltos Pixel perfeitos serão requeridos em um grande número de ocasiões; sua recompensa é a sexta estrela.

Estrela 7

Obtendo 100 pontos no total de moedas para este estágio deverá ser muito fácil. A rampa de neve da cabana de troncos tem, ao menos, 40 para agarrar e, matar todas as coisas ruins no percurso, produz mais uns 20 pontos em moedas. Você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas, adicionando mais 16 pontos ao seu total, e a chave da estrela azul, que pode ser encontrada a meio caminho na descida da montanha, ativa um anel de moedas azuis, cada uma adicionando cinco pontos. Na realidade, o maior desafio neste percurso é permanecer vivo o bastante para acumular os 100 pontos necessários.

Total de Estrelas 28

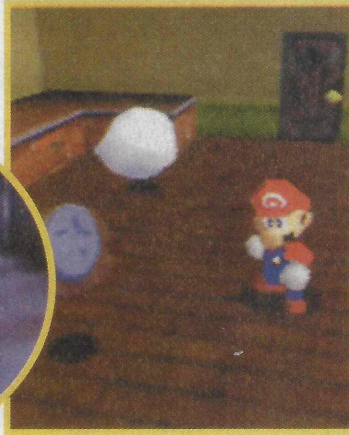
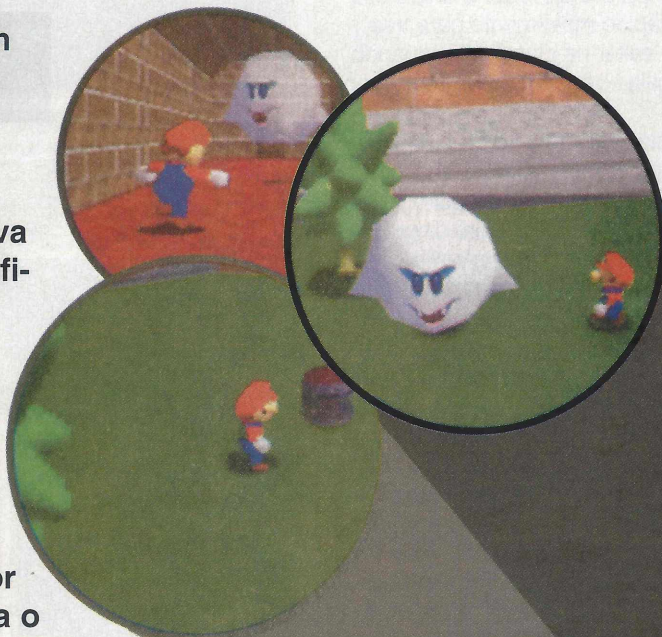
A Mansão Assombrada

PERCURSO 5

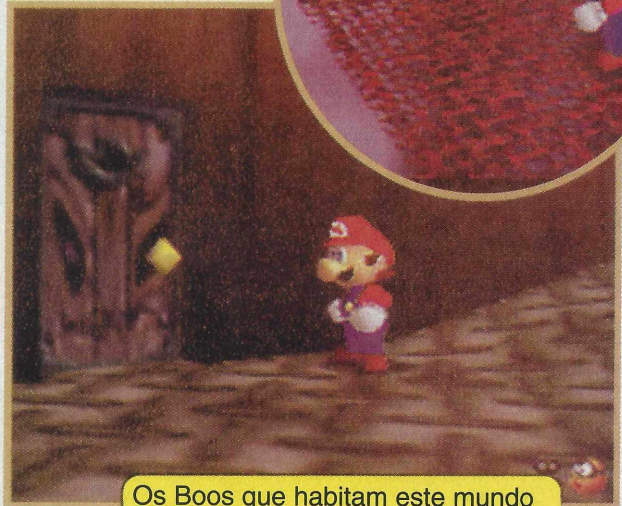
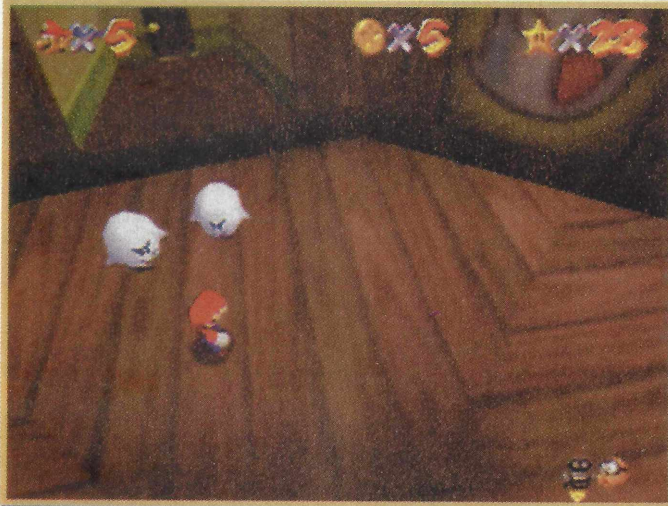
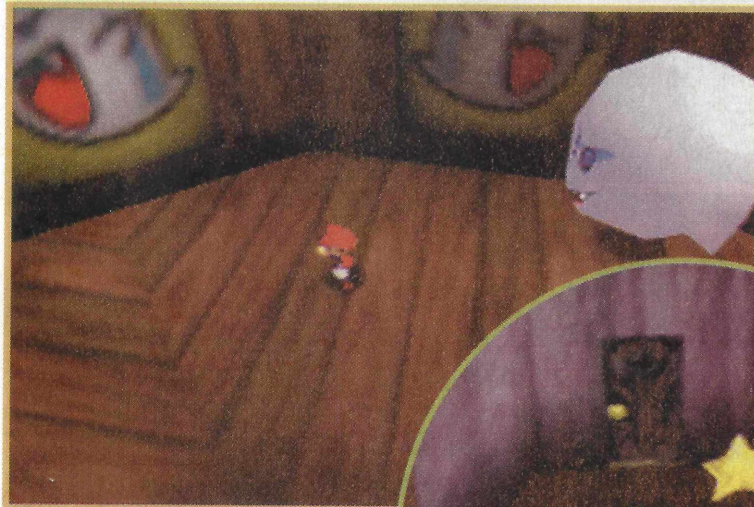
Nenhum jogo de Mario seria completo sem alguns fantasmas! O percurso 5 é o fortemente atmosférico Mansão Assombrada — um vento que uiva estabelece a cena para este percurso graficamente maravilhoso. Aspectos com os quais se deve tomar cuidado incluem celeiros cheios de água, sótãos assombrados, bibliotecas encantadas e a ominosa "Casa de Diversão" com música de parque de diversões e assoalhos girantes!

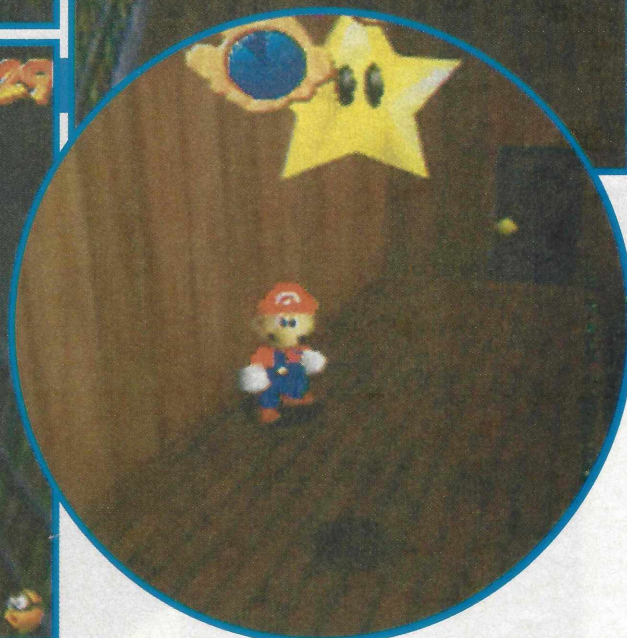
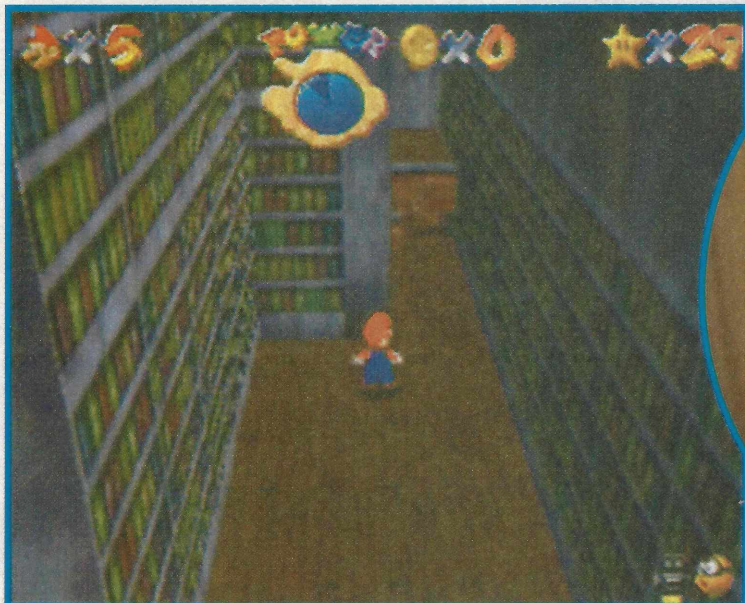
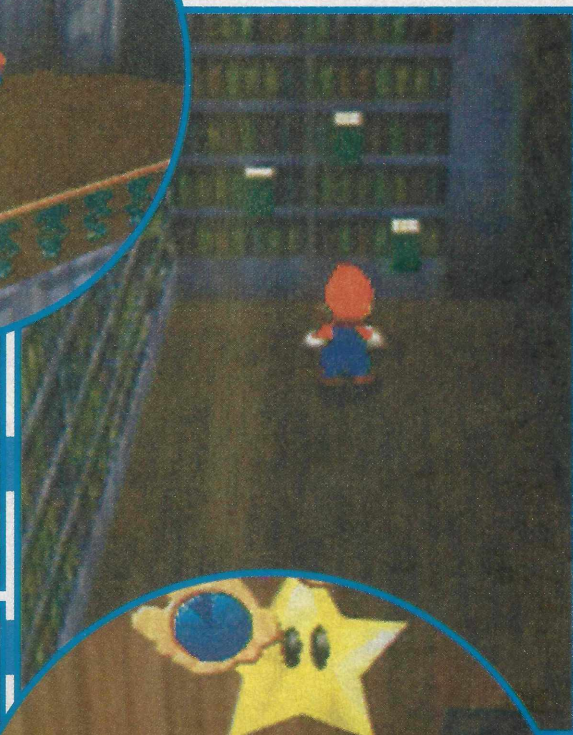
No entanto, o primeiro desafio feito por este percurso é como entrar nele! Vá para o páteo de trás do castelo e caminhe para o afastado canto esquerdo. Aí, você verá um fantasma de tamanho médio; mate-o e uma passagem aparecerá.. Agora vamos ao negócio de encontrar aquelas estrelas.

Estrela 1

A primeira estrela é realmente fácil de se obter. Comece entrando na mansão, você se achará no hall de entrada e deverá atravessar cada porta que leve desta sala aos arredores e matar todos os Baby Boos que encontrar. Isto feito, saia e caminhe em torno da porta traseira da mansão. Neste local você achará mais dois Baby Boos para matar. Agora, dirija-se de volta ao hall de entrada, um Big Boo estará esperando por você, destrua-o e aparecerá uma escadaria levando para a galeria e a primeira estrela!

Estrela 2

Para coletar a segunda estrela você deverá aventurar-se dentro da terrível "Casa de Diversão". Esta construção tipo barracão fica diretamente em oposição à casa principal. Assim que entrar, sua rota será óbvia, simplesmente use o elevador para acessar o andar térreo e então siga a passagem até chegar à uma porta.

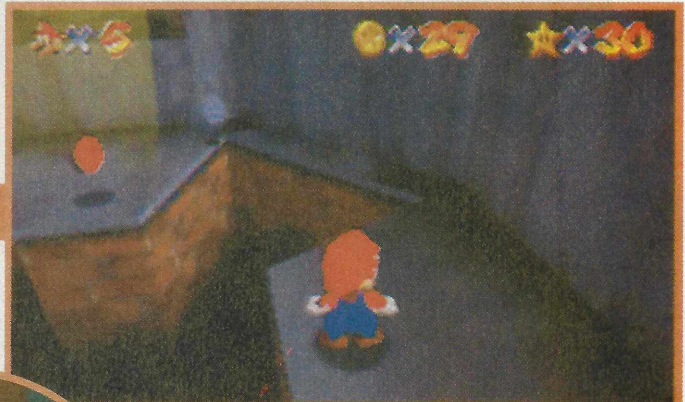
Você, agora, se achará em um quarto circular e sua tarefa é evitar as rajadas de fogo e ao mesmo tempo matar os fantasmas Baby Boos que o atacarem. Feito isso um Big Boo aparecerá e você deverá derrotar esta imensa aparição para receber a estrela.

Os Boos que habitam este mundo mostram-se muito mais difíceis de matar do que as Koopas do jogo. Você deverá caminhar furtivamente por trás de seu alvo e então atacar; esta tática funciona não importando qual seja o tamanho do Boo. Sua recompensa será uma moeda azul!

Estrela 3

A terceira estrela é encontrada de volta à mansão principal. Use a escadaria para chegar à galeria superior. Agora, dirija-se à porta que está à esquerda da galeria, aqui é a biblioteca. Siga esta sala estreita até alcançar o que parece ser um beco sem saída; neste ponto você notará três livros salientes. Empurre-os nesta ordem: o livro do meio, o livro à direita e finalmente o livro à esquerda. Qualquer outra combinação resultará em Mario sofrer um choque elétrico. Fazer isto corretamente abrirá uma porta secreta e revelará a estrela.

Estrela 4

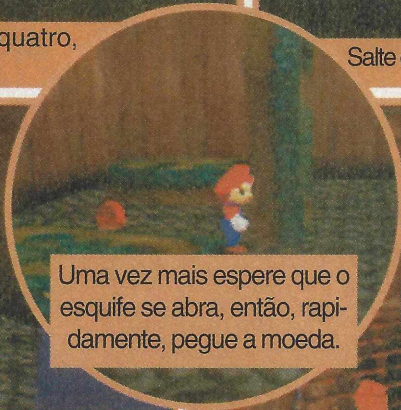
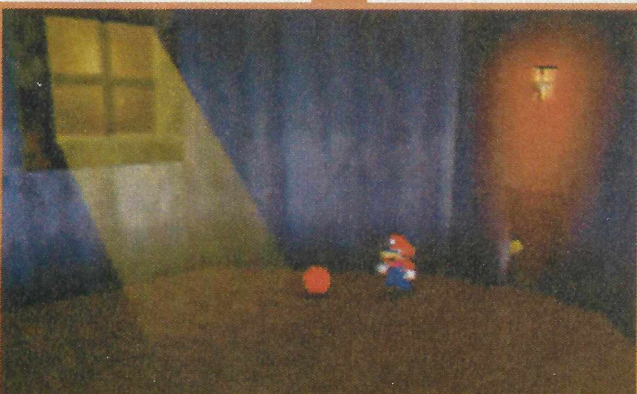
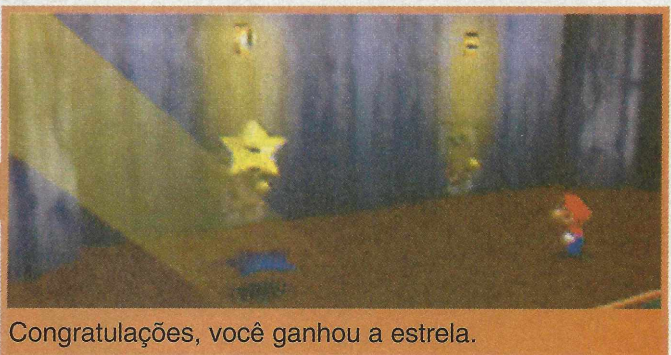
Coletar todas as oito moedas vermelhas é a sua tarefa para achar a quarta estrela. Cheque as "screenshots" para sua localização:

No canto da sala do piano você achará sua primeira moeda.

Esta moeda é achada na biblioteca, no topo da estante.

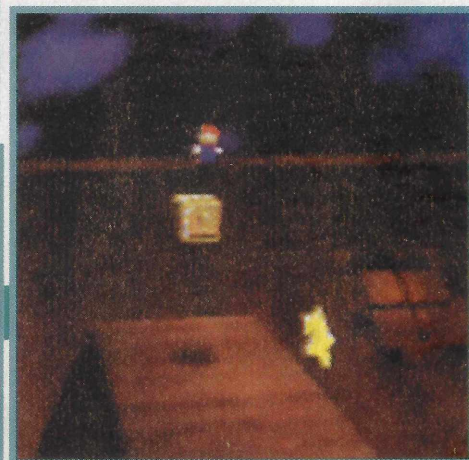
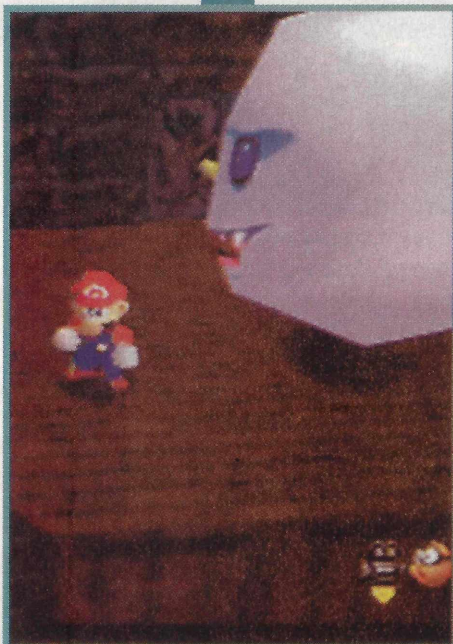
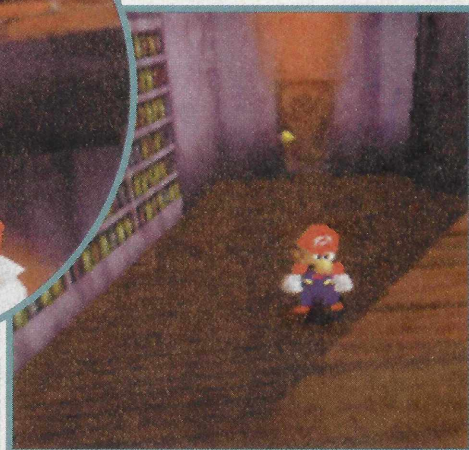
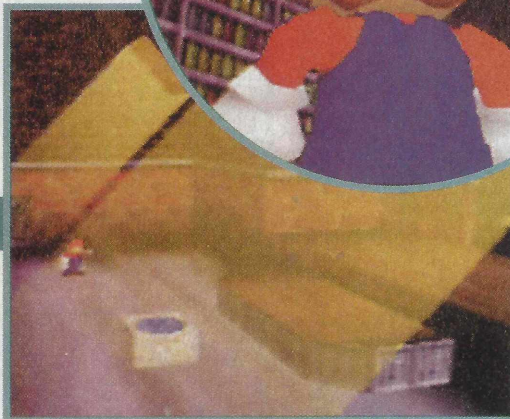
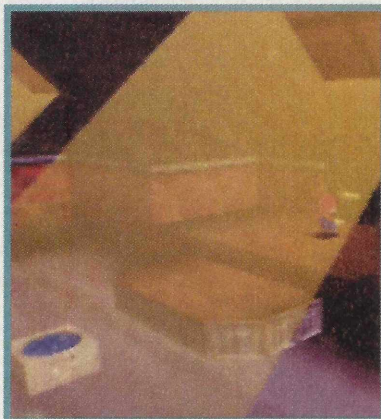
Retornando à biblioteca para a moeda quatro, achada no topo de uma outra estante.

Salte cuidadosamente através do fosso e agarre seu prêmio.

Dirija-se para a sala dos esquifes, espere a tumba abrir e então agarre a sua moeda.

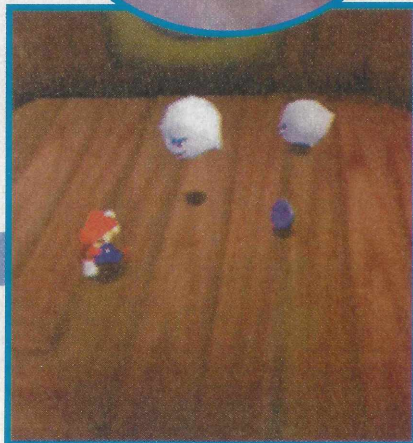
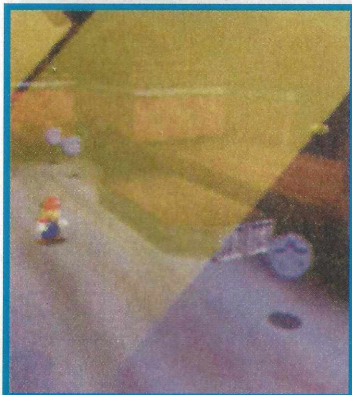
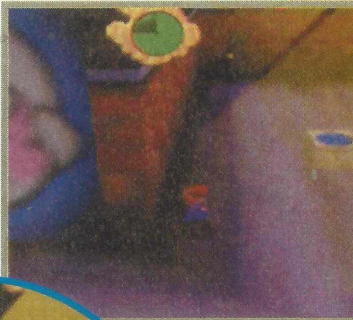
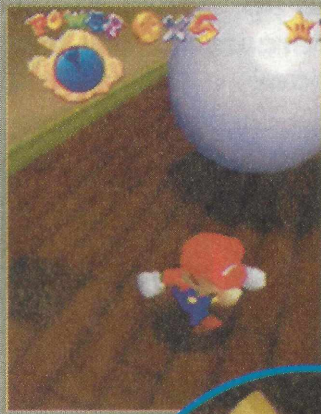
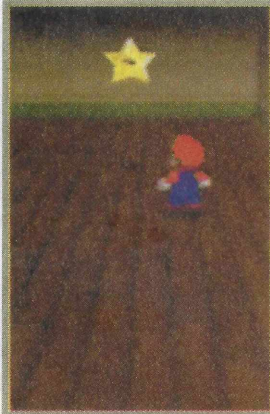
Uma vez mais espere que o esquife se abra, então, rapidamente, pegue a moeda.

Cuidadosamente, caminhe atrás da plataforma de arame, tenha cuidado com os buracos e agarre a sua moeda

Tome cuidado porque um imenso alçapão existe no centro desta sala. A moeda esta no lado mais afastado.

Congratulações, você ganhou a estrela.

Estrela 5

A quinta estrela poderá se tornar num verdadeiro sofrimento para se coletar. Suba a escada e entre na primeira porta à direita. Nesta sala você deverá ver uma plataforma elevada no canto. Salte para esse bloco, olhe para cima e verá uma outra plataforma mais acima. Agora, use a parede para saltar sobre ela e entre pela porta. Você estará agora no sótão da mansão — à direita há uma porta dupla, entre.

Você deverá agora derrotar o chefe deste percurso, um fantasma Big Boo. Assim que o tenha destruido a estrela aparecerá no telhado da casa. No entanto, ela estará fora de alcance. Para coletar a estrela você deverá usar o Salto Longo de Mario para chegar ao telhado da mansão e então, vagarosamente, seguir seu caminho até o topo. Daí, deslize para a plataforma onde está a estrela. Congratulações, aí está uma robusta estrela para pegar.

Estrela 6

Para coletar esta estrela você deverá primeiro ativar o Castelo da Chave Azul (ver revista anterior). Novamente esta estrela encontra-se na mansão principal. Entrando no edifício, caminhe para a galeria e daí, caminhe para o cubo azul, passando através da porta mais afastada à direita. Abra o cubo, quebrando-o, e pegue o boné para tornar-se Pixel Mario onde o rapaz torna-se parcialmente invisível.

Agora, rapidamente, arremesse-se violentamente para o sótão (esta foi a área onde você encontrou a quinta estrela) e dirija-se para a parede da esquerda. Aqui você verá a pintura de um Big Boo. Enquanto o Pixel Power estiver funcionando você poderá passar através dele!. Nesta sala você será confrontado por uma bola-olho — mate-a e a estrela será sua. Agora, simplesmente ative o cubo azul encontrado nesta sala e saia através da pintura.

Estrela 7

Obter um total de 100 pontos em moedas, neste cenário, poderá ser bem difícil. Lembre-se que coletar todas as oito moedas vermelhas adicionará 16 ao seu total e cada vêz que matar um Baby Boo receberá uma moeda azul, adicionando cinco. Dê uma olhada no sótão e encontrará uma chave azul que ativa mais quatro moedas azuis; colete-as e terá obtido 20 pontos desse modo! Dê uma caminhada em torno da mansão; encontrará muitas moedas por lá e, melhor ainda, um cubo amarelo que está cheio delas!

Total de Estrelas 35

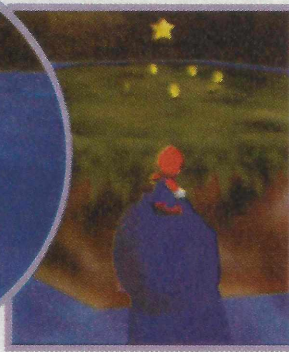
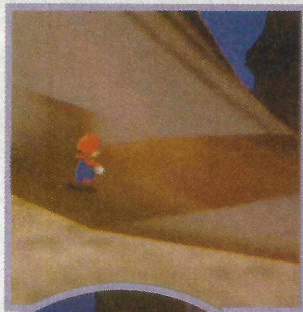
O Mundo da Caverna

PERCURSO 6

O Percurso Seis poderá parecer bastante intimidante no início. Suas características incluem: armadilhas mortais, um labirinto sugador de energia e uma corrida tipo "Caçadores da Arca Perdida". A tudo isso acrescente a dificuldade de coletar as sete estrelas. Os percursos anteriores tentaram enfatizar seu poder mental ao invés da habilidade de jogar, mas este é exatamente o oposto — sua habilidade de controlar Mario vai ser testada ao máximo antes que você possa assinalar o Percurso Seis como fora de sua lista!

Estrela 1

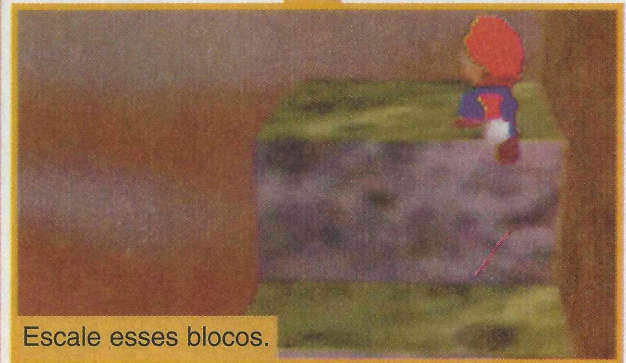
Do início, vá para a esquerda e salte o grande fosso. Parece que o Longo Salto de Mario mostra-se a melhor opção. Agora, entre pela porta à sua frente. Você está agora em uma grande sala circular, um buraco gigante encontra-se no meio e você deverá ver grandes pedaços de pedra caindo estrepitosamente por um corredor no outro lado.

Siga pela saliência em volta da sala e salte através da seção de plataforma para onde as pedras estão vindo, regule o tempo de saltar de modo que você aterre com tempo suficiente para evitar a próxima pedra. Agora, caminhe para o norte, tomando cuidado porque ser atingido por uma pedra consome muita energia. Quando alcançar uma parede siga a seta para a direita e entre pela porta. Agora, salte no elevador, ele o levará para baixo, para uma grande caverna. Assim que ele parar, siga o caminho que leva para baixo, para a água. Chegando à água você verá Nessie, o monstro do mar! Nade até ele e salte para o seu dorso; agora, quando ele nadar em torno da caverna, salte correndo sobre a ilha que se encontra no meio. Aí você encontrará a estrela.

Estrela 2

Do ponto de partida dirija-se à direita , tome cuidado porque as aranhas atacantes continuarão vindo não importando quão rápido você as mate! Agora, salte por cima das chamas que bloqueiam seu caminho e siga através da porta mais próxima. Você se encontrará no alto do canto de uma grande sala, use o mastro para deslizar para baixo, no nível do solo. Daqui, dirija-se à direita e encontrará um grupo de blocos cinzentos que podem ser usados como escada para acessar a plataforma acima. Isto feito, salte para a plataforma quadrada que se move. Esta plataforma pode ser controlada permanecendo na seta direcional correspondente. Manobre Mario na direção dos blocos de madeira que flutuam no ar, abra-os, quebrando-os, e agarre a moeda vermelha; você encontrará três moedas dentro desses blocos e a quarta numa pequena borda no fim da sala.

Agora, uma vez que tenha obtido as primeiras quatro moedas vermelhas, caia fora da plataforma e caminhe de volta para os degráus cinzentos. Novamente suba-os, mas desta vêz,quando saltar para a plataforma que se move, vá diretamente em frente; você colidirá com um pilar de pedra após alguns segundos. Agora, salte da plataforma em direção à outra plataforma que possue um mastro. Assim que tiver subido pelo mastro você verá um bloco quadriculado, salte para ele que começará a mover-se. Você deve, agora, ficar sobre esse bloco que se move coletando as moedas vermelhas à medida que vierem; quando tiver agarrado a última, uma estrela aparecerá no centro da sala. Salte para baixo e colete-a!

Dirija-se para a direita a partir do ponto inicial.

Escale esses blocos.

Cuidado com as bolas com forma de olho, elas o atacarão com projéteis.

Use esta plataforma para agarrar as primeiras quatro moedas vermelhas.

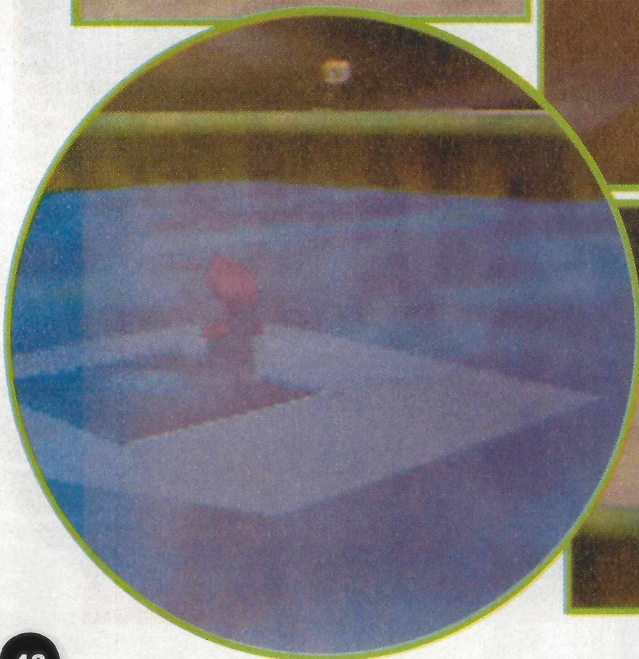
Salte para esta plataforma que se move.

Quebre os blocos de madeira!

Agarre as moedas enquanto a plataforma se move.

Sua recompensa é a estrela!

Estrela 3

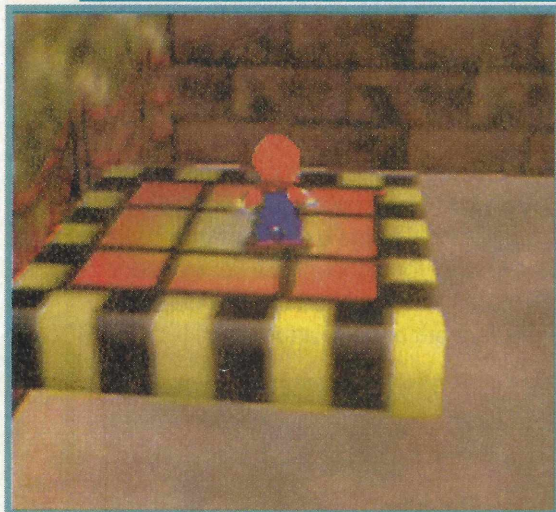
Por favor, note que para coletar esta estrela você deverá primeiro ativar o Palácio da Chave Verde (veja revista anterior). Dirija-se para baixo, na caverna onde Nessie vive (veja Estrela 2). Agora quando o elevador parar, abra quebrando, o cubo verde que está próximo; daqui, corra rapidamente pelo caminho em direção à água, o Poder Mario Metálico permitirá a você a caminhada embaixo d'água e, assim, permitir que prossiga pelo caminho quando ele dirigir-se para baixo. Este caminho submerso leva ao outro lado da caverna onde você encontrará uma chave. Ligue-a e as barras de ferro, que bloqueiam a porta para o norte, se abrirão. Salte fora da água e siga através da porta, agora acessível, e encontrará a estrela.

Estrela 4

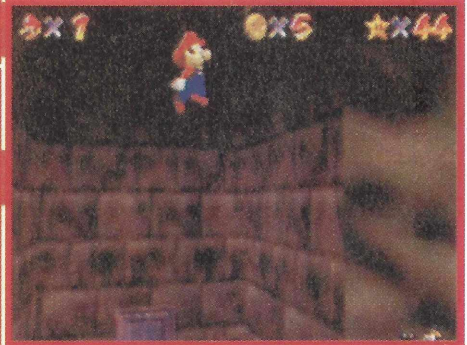
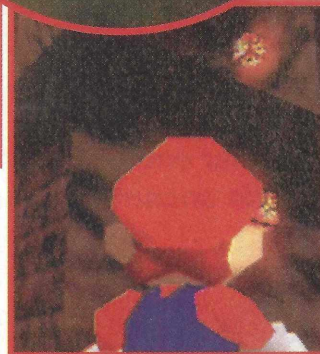
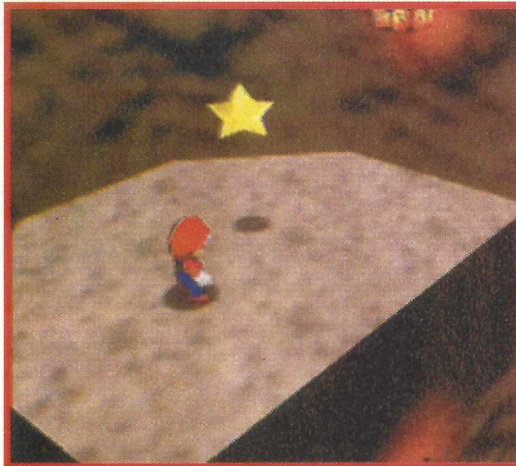
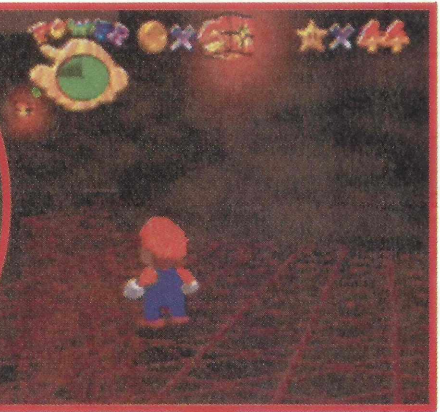
Do início, vá para a direita, caminhe na direção da grande sala onde você coletou as oito moedas vermelhas anteriormente. Quando você descer pelo poste notará um caminho verde levando à esquerda, siga-o e entre pela porta diretamente à sua frente. Você estará agora em uma sala com um buraco em um canto e um grande mapa na parede. A seta embaixo, no mapa, mostra o ponto pelo qual você entrará no labirinto, a seta superior indica o ponto por onde você poderá sair do mesmo. Cada um dos círculos azuis mostra uma saliência.

Dê uma longa olhada no mapa, você necessita se dirigir para a saliência indicada pelo círculo azul do meio. Este labirinto é cheio de uma neblina amarela que é prejudicial ao Mario. Mantenha sua cabeça acima da neblina saltando constantemente. Se você ativou o Castelo da Chave Verde o efeito mágico deste poder protegerá Mario. Uma vêz localizada a saliência, use o Salto de Costas de Mario para saltar; agora, entre pela porta e siga o corredor que leva-o para longe. Você encontrará um elevador, use-o para subir à sala de cima. A quarta estrela será encontrada aqui.

O labirinto de cavernas que faz o Percurso 6 significa que encontar o seu caminho poderá ser um pouco difícil. Um mapa do percurso inteiro pode ser encontrado próximo do ponto de partida, assim, use-o para planejar uma rota antes de utilizá-la!

Estrela 5

A estrela cinco é encontrada de maneira semelhante à quarta., Desse modo, para iniciar, dirija-se de volta à entrada do labirinto com neblina e dê uma olhada no mapa novamente. Desta vêz você precisará dirigir-se à saliência indicada pelo círculo azul mais a esquerda do mapa. Assim que tenha encontrado a saliência, use o Salto de Costas de Mario para acessar esta plataforma fora-de-caminho e então entre pela porta. Agora, siga o corredor até que encontre um elevador, salte para ele e será levado para cima. Você verá algumas barras em forma de macaco suspensas diretamente à sua frente, simplesmente escale-as até a estrela e agarre seu prêmio.

Estrela 6

A sexta estrela do Percurso Seis é extremamente fácil de encontrar, uma vez que você saiba para onde olhar! Do início vá para a esquerda e então use a habilidade de Salto Longo de Mario para saltar o fosso e entre pela porta. Você está de volta à sala dos blocos de pedra. Da porta siga a saliência até que chegue à área da sala de onde os blocos saem. Agora, permaneça contra a parede com a seta gigante e olhe para cima, você verá uma saliência. Em seguida use a habilidade de Duplo Salto para sair da parede e ganhar o acesso à esta alta plataforma. A estrela será sua recompensa.

Estrela 7

Como sempre, alcançar 100 pontos no medidor de moedas dará a você a estrela final. Como mencionamos anteriormente, este estágio é todo dedicado à sua habilidade de controlar Mario corretamente. Assim, o maior desafio que você encontrará para coletar os 100 pontos é simplesmente manter-se vivo. O trabalho real de encontrar as moedas não é difícil, você obtém três por matar uma aranha e simplesmente coletar todas as oito moedas vermelhas lhe dará mais 16 pontos. Confira o labirinto de neblina para um montão de moedas e a caverna onde Nessie vive produzirá mais oito. Basicamente, desde que possa permanecer vivo, você terá os 100 pontos em pouco tempo!

Total de Estrelas 42

O Mundo do Fogo

PERCURSO 7

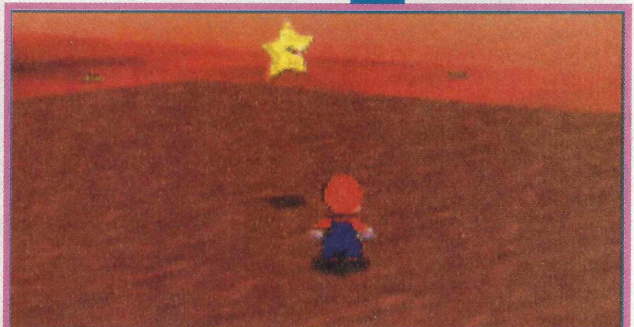
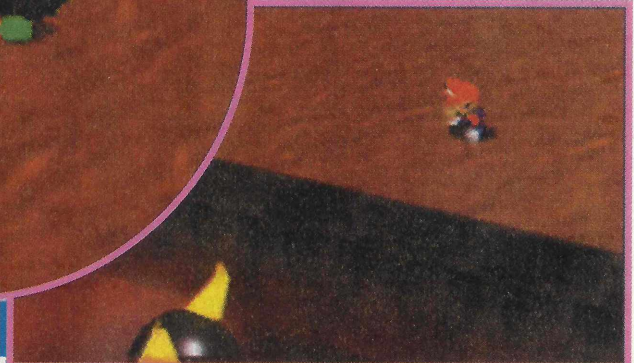
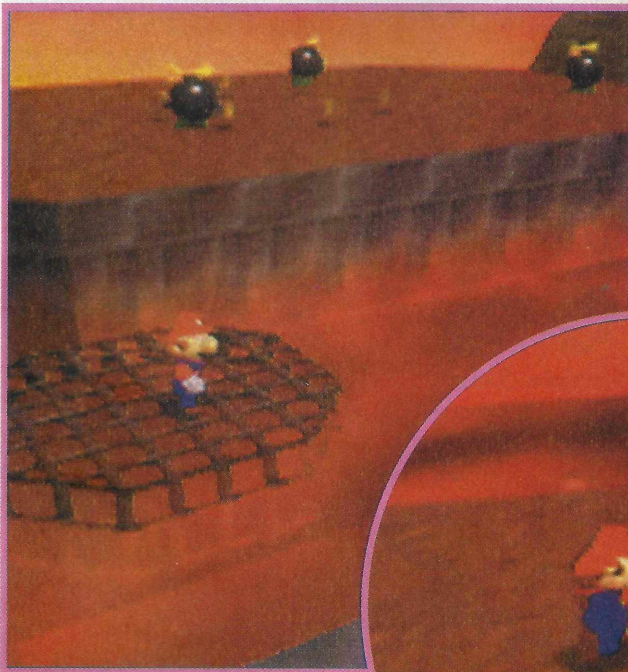
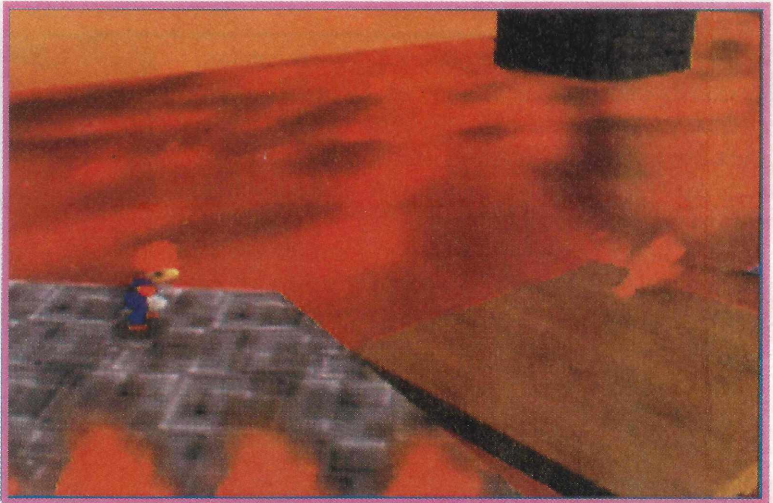
O Percurso Sete é o amendrontador Mundo do Fogo e, para tornar as coisas piores, toda a área do jogo é coberta por um imenso mar de lava, tornando os erros muito custosos! Este percurso também ostenta um grande número de características que incluem um imenso quebra-cabeças deslizante do Bowser, um vulcão ativo e a oportunidade de surfar em lava! De qualquer modo vamos ao trabalho de encontrar aquelas estrelas!

Estrela 1

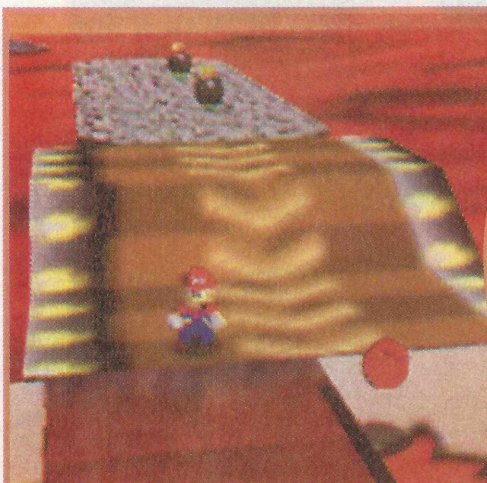
Quando iniciar o percurso você terá unicamente um caminho a seguir, no entanto após algum tempo ele se desdobrará e lhe exigirá uma escolha: esquerda ou direita? Vá para a esquerda e atravesse a ponte; agora, use a plataforma levemente submersa para acessar o quebra-cabeças deslizante do Bowser. Daqui, dirija-se para o norte e então vire para a direita quando alcançar uma plataforma girante; aqui você será confrontado pelo Rei Bomba com Chifres!

Você deverá derrubá-lo da plataforma saltando em sua cabeça e usando a habilidade de Dar Socos de Mario. Isto feito sua primeira estrela aparecerá sobre uma plataforma próxima, simplesmente suba a escadaria e colete-a.

Estrela 2

Do início, caminhe na mesma direção em que você andou ao coletar a primeira estrela; agora, em vez de lutar com o Rei Bomba por uma segunda vêz, passe-o rapidamente e salte sobre o bloco de arame que se move e que flutua sobre a lava. Fique sobre o bloco, até que que ele pare próximo de uma grande plataforma vermelha, e salte para ela. Aqui você será atacado por três Vikings Bombas e deverá matá-los da mesma maneira que liquidou o Rei, anteriormente. Uma vez que tenha destruido com sucesso todos os três, um outro Rei Bomba aparecerá, destrua-o e a estrela será sua!

Estrela 3

Para obter a terceira estrela você deverá coletar todas as oito moedas vermelhas. Do início, siga o caminho através da lava até que encontre uma junção-T; daí, vá para a esquerda. Você terá de navegar uma difícil ponte, mãos a obra e controle Mario cuidadosamente.
Agora, use a plataforma levemente submersa à sua frente para acessar o gigante quebra-cabeças deslizante, ele faz uma grande figura do Bowser. Você notará que em cada quadrado do quebra-cabeças existe uma moeda vermelha, colete todas elas e a estrela aparecerá no topo do quadrado no extremo superior direito.

Do início vá para a esquerda.

Ultrapasse a olho-bola, cuidado com seus projéteis!

Agarre as moedas, tenha cuidado com o buraco que se move no quebra cabeças deslizante do Bowser!

Se o buraco chegar muito próximo, dê um tempo para respirar.

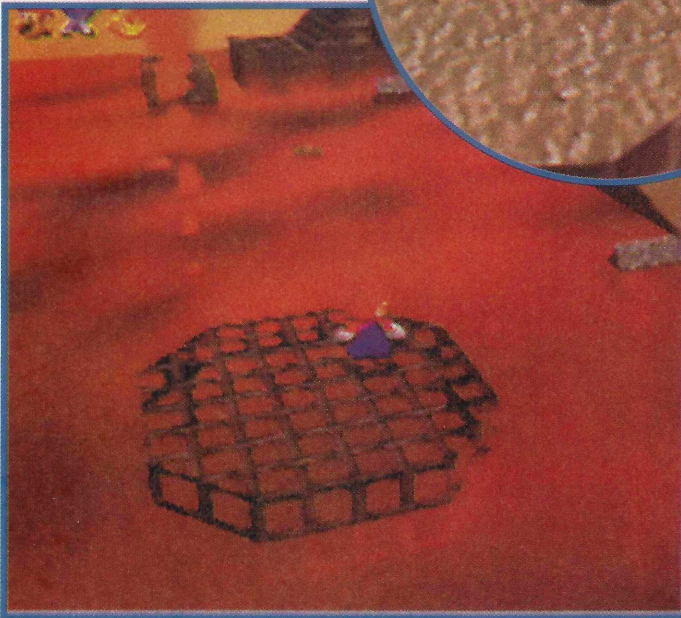
Este percurso possui um teleporte. Próximo do ponto de partida, justamente antes da ponte, você verá uma olho-bola. Mate-a e caia no buraco que ela estava ocupando, você reaparecerá numa pequena plataforma que possui um cubo vermelho. Abra-o e Mario ganhará a habilidade de voar, muito útil para alcançar aqueles locais fora do caminho.

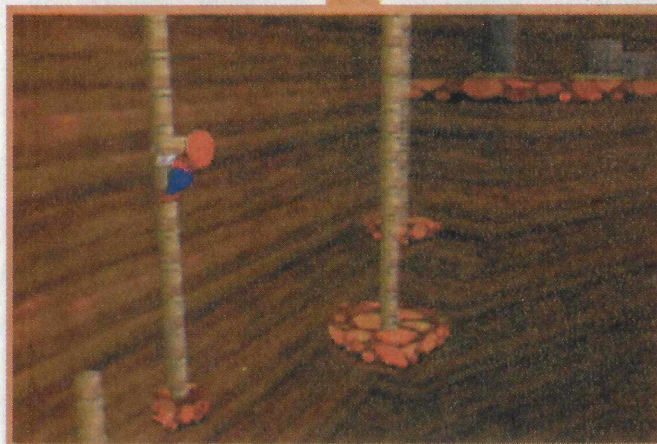
Agarre as oito moedas vermelhas e a estrela aparecerá.

Congratulações, a estrela é toda sua.

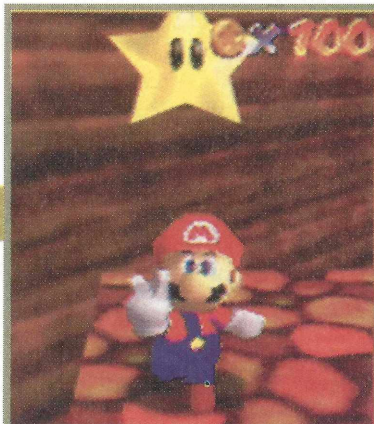
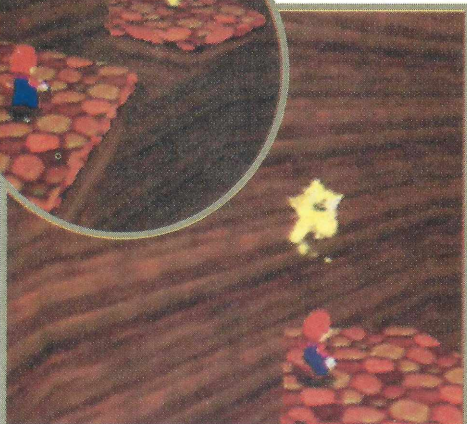
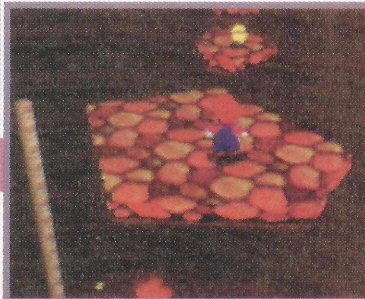
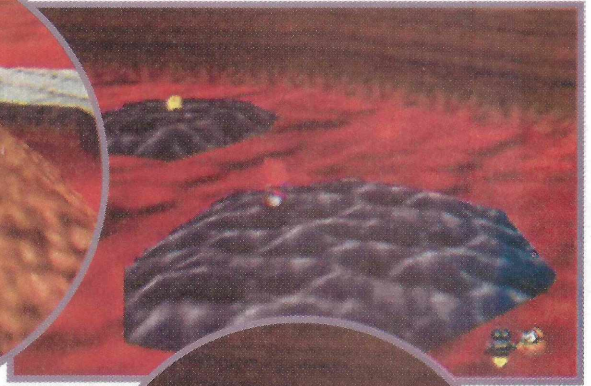
Estrela 4

Do início, siga a plataforma diretamente à frente, então vá para a direita quando o caminho subdividir-se. Use as plataformas flutuantes para atravessar o mar de lava e chegar sobre uma grande plataforma que sustenta dois sujeitos Vikings Bombas. Daqui salte sobre um bloco de estrutura de arame que existe no mar à direita.

Quando este bloco parar de se movimentar, salte para fora e caminhe através do imenso barracão; tome cuidado porque ele começará a rodar com o peso de Mario. Quando você chegar ao fundo use a habilidade de Salto Longo de Mario para saltar do barracão e sobre a plataforma à esquerda. Agora, siga esta pequena saliência e colete uma bem merecida estrela.

Estrela 5

A quinta estrela é encontrada dentro do vulcão que está localizado próximo do centro do percurso — salte para dentro, quando a erupção de lava parar. Uma vez dentro siga a plataforma que se alinha com a parede do vulcão, habilidades precisas de saltar são requeridas para manter-se de pé.
Próximo do topo você deverá usar um poste para acessar a plataforma final. Isto poderá ser difícil. Logo, esteja certo antes de saltar! Sua recompensa por realizar essa subida seguramente é uma outra estrela!

Estrela 6

Novamente, a sexta estrela é encontrada dentro do vulcão. Uma vês lá dentro, salte sobre a plataforma que existe na lava, à sua esquerda, e tão cedo você a atinja ela iniciará a se mover. Enquanto a plataforma seguir vagarosamente a sua trilha você deverá usar precisão para evitar plataformas que barrarão o seu caminho. Esta seção é muito difícil.

Quando você se aproximar do topo do vulcão a trilha terminará. Você deverá,agora, saltar da plataforma sobre um poste próximo. Isto significa que alinhar Mario com o poste é essencial. Você deverá trabalhar com a perspectiva a fim de obter uma visão conveniente. Com esta difícil parte terminada, escale o poste e colete uma bem merecida estrela; no entanto, tome cuidado porque a estrela é protegida por uma rajada de fogo!

Estrela 7

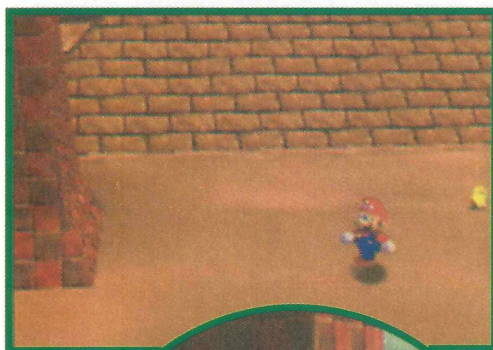
O maior obstáculo que você terá de superar quando for coletar os 100 pontos de moedas no Mundo do Fogo é permanecer vivo! Caia na lava três vezes e você será história, e isto significa que você deverá iniciar a coleta de todas as moedas novamente! No entanto, encontrar moedas suficientes para acumular o total de pontos requerido mostra-se muito fácil.

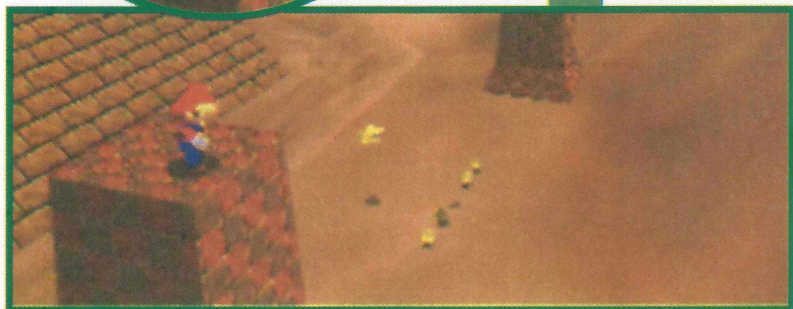
As oito moedas vermelhas dão 16 e a carapaça de Koopa encontrada ao norte do início pode ser usada para surfar sobre a lava, significando que você poderá acessar as moedas não importando quão longe elas estejam! Você também encontrará muitas moedas douradas dentro do vulcão. O difícil é cuidar-se, esteja certo de que sua energia fique sempre no topo e não corra muito. Faça isto e a sétima estrela, cedo será sua.

Total de Estrelas 49

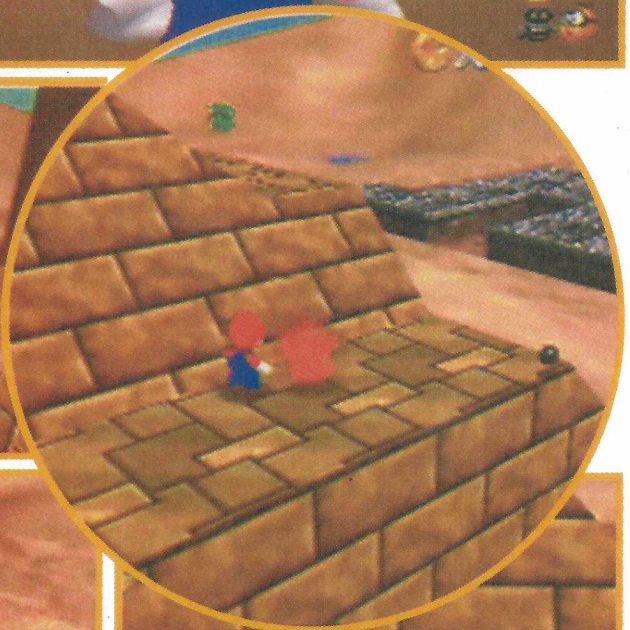
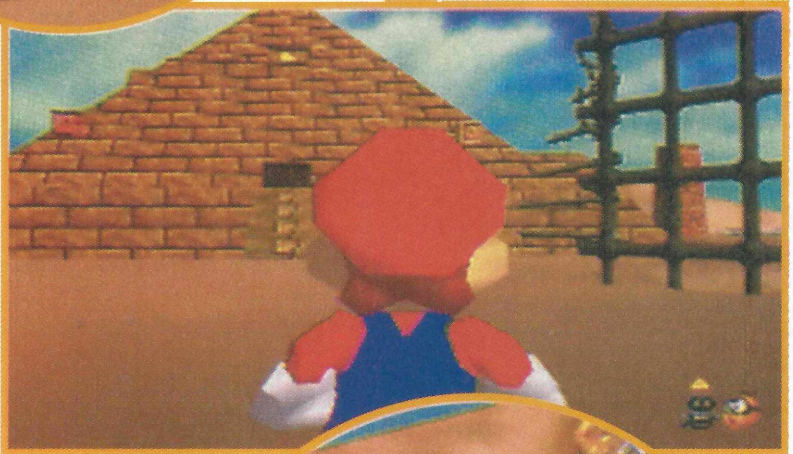
O Mundo do Deserto

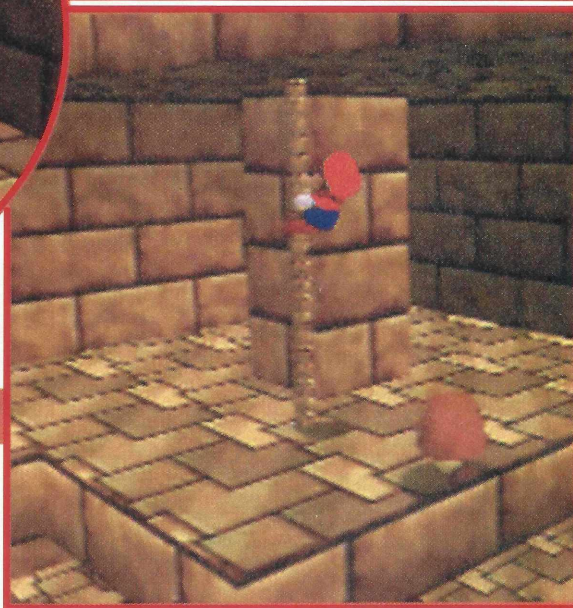
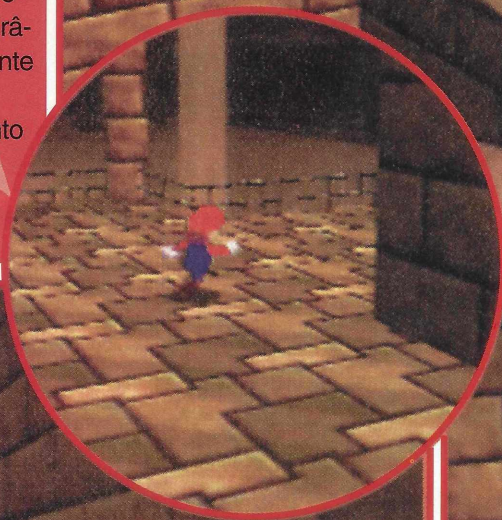
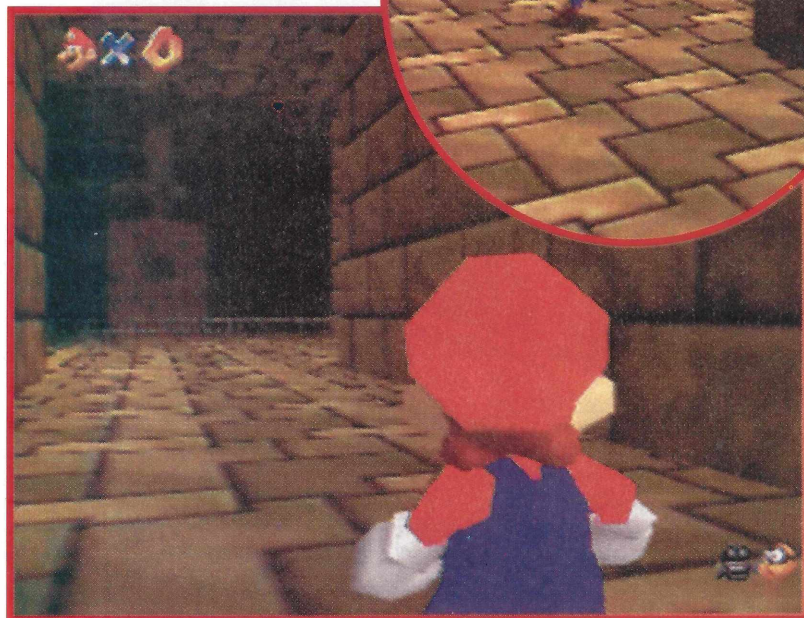
PERCURSO 8

Este percurso se dá em uma estupenda paisagem de deserto com uma imensa pirâmide egípcia como peça central. Suas características incluem: poças com redemoinhos de areia movediça, um imenso tornado, um labirinto de cubos de metal e um abutre aborrecido! Uma outra seção do percurso na realidade encontra-se dentro da pirâmide e certamente mostra-se mais do que um pouco difícil, Saltos Pixel perfeitos são requeridos em mais de uma ocasião! De qualquer modo, já conversamos bastante, e então vamos encontrar aquelas estrelas!

Estrela 1

Fora da entrada principal da pirâmide você verá duas torres de aparência estranha. Estas construções de tijolo laranja são íngremes e têm cerca de cinco vezes o tamanho de Mario; no entanto, ele pode realmente andar até o topo delas! Escale, até o topo, a torre mais próxima do oasis. Agora, olhe à sua volta e verá um abutre voando em sua direção; fixe melhor o olhar (close) e verá que ele carrega uma estrela! Espere até que vôe imediatamente acima de sua cabeça, salte e derrube o prêmio de suas garras. Salte da torre, para baixo, e colete sua estrela.

Estrela 2

Esta estrela poderá ser localizada facilmente, mas coletá-la será outra conversa. Caminhe para a entrada principal da pirâmide e olhe para cima; você poderá ver uma pequena saliência, bem no topo, e é ali que está a estrela. Em torno do lado de fora da pirâmide há uma saliência que leva ao topo, você deve usá-la para subir e pegar a estrela. Quanto mais alto você subir, mais estreita a saliência será, o que torna a seção final muito perigosa. Este fato é piorado pela presença de uma bola-canhão, que cospe fogo, e uma Koopa com cara de fantasma.

Mate a Koopa antes de alcançar a seção final da saliência, porque mesmo o mais leve movimento errado fará você desli-zar para baixo, até o fundo da pirâmide, usualmente resultando em morte! Uma vez que você tenha se livrado do mau sujeito, estará livre para rastejar ao longo da seção final e coletar a bem merecida estrela.

Estrela 3

Para resgatar a terceira estrela você deve aventurar-se dentro da pirâmide! Uma vez dentro, o caminho se divide; siga aquele que leva à direita. Você deverá seguir este caminho porque ele leva ao topo da seção da pirâmide; saltar habilidosamente e usar precisamente o tempo é requerido, portanto vigie seus passos. Sua recompensa é uma estrela.

Estrela 4

Como com a terceira estrela, você deverá entrar na pirâmide para obter esta aqui. Uma vez dentro, vá para a direita e suba até encontrar as barras-macacos suspensas; passe por elas e olhe para baixo na direção do centro da pirâmide. Você verá um edifício de tijolos na cor laranja e vermelho; é nele que você necessita estar.

Continue seguindo a plataforma em torno do lado de fora da pirâmide até que veja um coração girante, fique próximo da extremidade e dê uma olhada. Você verá o pequeno edifício diretamente abaixo ; cuidadosamente caia até ele. A-gora, vagarosamente, caminhe para a extremi-dade da plataforma e olhe para baixo; você será capaz de ver uma saliência abaixo. Você deve cair fora da plataforma e fazer Mario agarrar-se na saliência, isto é muito difícil e requer excelente regulação de tempo. Agora, você deverá derrotar o Hands Boss, o ponto fraco deste difícil guardião é a olho-bola que existe no centro de cada mão. A olho-bola é exposta unicamente por alguns segundos, assim regule o tempo de seus ataques para obter efeito máximo. Sua recompensa por derrotá-lo será uma bem merecida estrela.

Estrela 5

Para obter a quinta estrela você deverá coletar todas oito moedas vermelhas. As primeiras quatro serão encontradas no solo, mas para coletar as restantes você deverá ativar o Castelo da Chave Vermelha (veja revista anterior) e pegar o boné vermelho. Aqui estão as "screenshots"delas todas...

Do início, dê a volta. A estrela está no canto do Percurso.

Você encontrará a quarta moeda sob a plataforma elevada, próxima do início.

A terceira moeda é encontrada no imenso labirinto de blocos.

O pequeno oasis próximo da pirâmide é onde você encontrará esta moeda.

Quebre o cubo vermelho para abri-lo

Uma vez que tenha agarrado todas as oito moedas, vôe para esta plataforma.

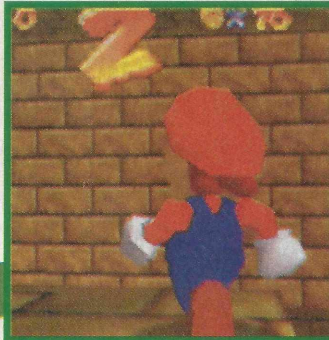
Vá para os céus e agarre as moedas restantes.

Voar habilidosamente é requerido para agarrar as moedas no céu.

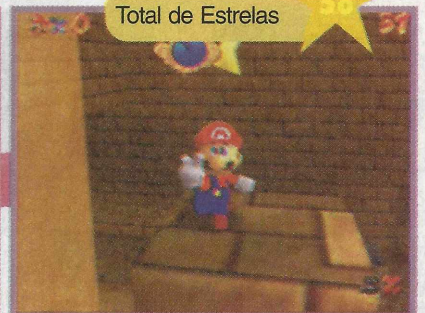
A estrela aparece no topo da plataforma elevada, próxima do início.

Estrela 6

Você encontrará a sexta estrela dentro da pirâmide. Uma vez dentro, pegue o caminho que leva à direita e, como você fez quando coletou a quarta estrela, pegue o caminho para o topo. Um pouco antes de alcançar a plataforma, que possuia a quinta estrela, olhe para baixo, você verá uma moeda acima de uma pequena plataforma, caia e colete-a.

Agora, olhe para baixo novamente, você verá uma segunda moeda, desse modo desça e colete-a, você deverá fazer isto para todas as cinco moedas, o que dará a você uma estrela. A chave para coletar as moedas reside em realmente obter uma visão apropriada da plataforma para a qual você quer saltar, jogue em torno com a perspectiva até que encontre uma que funciona.

Estrela 7

Uma vez mais a sétima estrela é ganha por alcançar 100 pontos no medidor de moedas. Colete todas as moedas vermelhas para acumular 16 e mate os maus sujeitos cactus para uma moeda azul, estas adicionam cinco pontos ao total. Você deverá coletar cerca de 60 pontos em moedas da área que contorna a pirâmide e então terá de entrar para coletar os restantes 35 pontos. Note que entrar na pirâmide antes de coletar os 60 pontos tornará impossível obter os requeridos 100 pontos, isto porque existem somente cerca de 35 pontos para coletar lá dentro! Pense cuidadosamente acerca do que está fazendo e a estrela final, cedo, será sua.

Total de Estrelas 56

BAIXARAM

Quanto custa uma Revista?

4,50	3,50	3,80	reais?

Se você escolheu qualquer uma das opções acertou. As revistas, normalmente custam entre 3,50 e 4,50 reais.

Mas se você acha que esses preços são altos, agora tem uma opção de preço que jamais viu nas revistas de formato maior, aquele formato de VEJA e ISTO É. É a promoção PREÇO MALUCO, que a Editora Escala está promovendo.

As revistas da promoção PREÇO MALUCO vão ter um valor único de R$2,90. É isso mesmo. Todas as revistas da promoção vão custar apenas R$2,90.

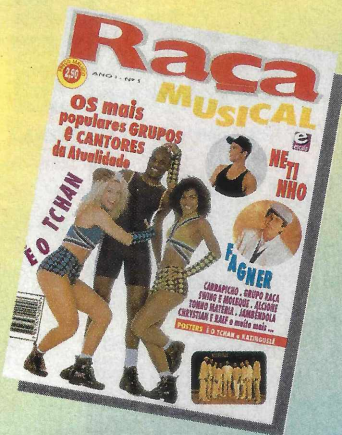
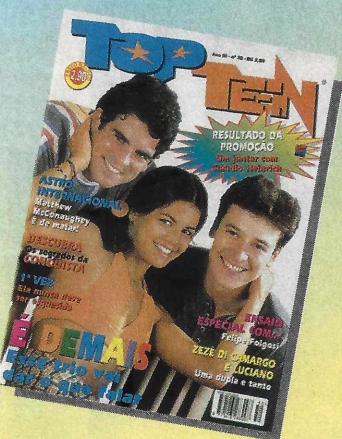
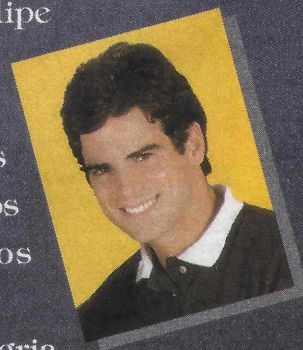
PREÇO MALUCO 2,90

E são diversos os títulos que fazem parte da promoção. Mais de 20 ao todo.

E é muito fácil encontrar nas bancas as revistas da promoção PREÇO MALUCO. Todas elas estão identificadas com o selo PREÇO MALUCO.

MATEUS ROCHA VAI DIVULGAR A PROMOÇÃO

O talentoso ator Mateus Rocha, o Felipe da novela A Indomada da Rede Globo é quem vai divulgar a promoção PREÇO MALUCO. O seu rosto vai aparecer em todas as peças publicitárias da promoção: Anúncios de TV, Cartazes de banca, e anúncios impressos.

Convidado, o ator manisfestou sua alegria de participar de uma campanha que visa acima de tudo a possibilidade de muito mais gente ter acesso à leitura. "Quanto mais baixos forem os preços, mais pessoas vão poder ler, e isso é motivo de muita satisfação", manifestou na ocasião.

OS PREÇOS

DURAÇÃO DA CAMPANHA

A promoção PREÇO MALUCO começou no mês de Abril e deverá se estender até Julho, quatro meses portanto. Mas, segundo a direção da Editora Escala, poderá ser prolongada dependendo dos resultados.

VEJA QUANTO OS PREÇOS BAIXARAM

No quadro abaixo é possível avaliar o quanto os preços baixaram e o quanto é possível economizar comprando as revistas da promoção PREÇO MALUCO.

REVISTA	PREÇO ANTIGO	PREÇO *MALUCO*	ECONOMIA
METALHEAD	R$ 3,90	R$ 2,90	R$ 1,00
MIX UNDERGROUND	R$ 4,50	R$ 2,90	R$ 1,60
GAMERS	R$ 3,80	R$ 2,90	R$ 0,90
ANIMAIS & CIA	R$ 3,90	R$ 2,90	R$ 1,00
SHOW DE BOLA	R$ 4,00	R$ 2,90	R$ 1,10
HORROR SHOW	R$ 3,90	R$ 2,90	R$ 1,00
TOPTEEN	R$ 3,20	R$ 2,90	R$ 0,30
RAÇA MUSICAL	R$ 3,80	R$ 2,90	R$ 0,90
A PERSEGUIDA	R$ 3,80	R$ 2,90	R$ 0,90

Deu para perceber que realmente os preços baixaram muito. Se antes o dinheiro era muito curto porque os preços eram altos, agora é possível curtir boas revistas por um preço também muito bom.

Aproveite!